Маг: Восхождение

«Новобранцы Искусства»

Привет!

Этот перевод выполнен «для души». Если вы хотите на законных основаниях использовать его в коммерческих целях, будь то полностью или частично, - свяжитесь со мной. Если вы используете его для себя, просто не удаляйте эту вставку.

Искренне ваш, Averard macyran@mail.ru.

Прелюдия

Тем, кто уже читает книги про Аманду. Силы Сущего утащили меня писать книги по вампирам, конкретно – «клановые» новеллы Сетитов и Равнос. Это оставляет мне не больше свободного времени, чем у меня есть золотых слитков (то есть нисколько), и держит меня вдалеке от моих родных охотничьих угодий, то бишь «Мага». К счастью, когда Джесс сказал «Напиши мне текстик про подмастерье», у меня уже было кое-что готовое из Хроники Цербера. К несчастью, это фрагмент второй главы первой новеллы серии, новеллы, которая еще не запланирована к печати, так что я тут немного забегаю вперед. То, что здесь написано, приходится на время после Книги Теней, но до Книги Безумия.

Новичкам. Извините, если я вас вусмерть запутала. Чтобы просто прочитать этот текст, вам не нужно знать ничего из вышесказанного. Это всего лишь Прелюдия, и, надеюсь, она вам понравится.

- Кэтлин Райан.

18 Марта 1994 г.

Часовня Эвтанатос

Цербер

Юлия Станиславская сидит, скрестив ноги, под пыльно-зеленой листвой ивы. Пятка ее правой сандалии зарылась в песчаную почву в приподнятой над остальной землей клумбе, из которой и растет дерево. Пальцы ее левой ноги выступают над тротуаром с другой стороны. Ее мятая юбка спадает по обе стороны высокого бордюра клумбы, а легкая блузка трепещет от ветра пустыни.

В ее сложенных лодочкой руках горит свеча некрашеного воска. Крохотное пламя вспыхивает, повинуясь ее воле, и по ее указанию меняет цвет: с желтого на белый, с белого на синий, с синего на фиолетовый.

- Хорошая работа, Джулия, - искренне отмечает ее учительница. Сидя среди узловатых корней ивы, Митци Циммерман внимательно смотрит на пламя. – Ты выполнила домашнее задание.

Ее подмастерье закусывает губу, чтобы не расплыться в довольной улыбке.

- Ты сможешь пойти дальше?

Юлия кивает. Она сводит брови, концентрируясь, и пламя исчезает: оно стало невидимо для глаза, но все еще горит и поглощает свой источник с огромной скоростью. Фитиль становится горячим даже на донце свечи, и ей приходится вытянуть руки подальше, чтобы жар не касался лица.

- Задуй ее и поставь себе пятерку. Ты очень хорошо справилась.

Огонь немедленно гаснет. Юлия осторожно меняет свечу в подсвечнике, нервно поглядывая на воск, который все еще почти кипит в верхней части. Она потягивается, встает, проходит несколько ярдов по двору. Ее нога неосознанно начинает выбивать танцевальный ритм: пятка, носок, пятка, подскок… Когда она замечает это, то заодно начинает махать руками и растирать себе плечи, словно немного замерзла. Но ночной холод уже быстро исчезает, и, когда она оборачивается к учительнице, понимающий взгляд говорит, что она никого не одурачила.

Юлия застенчиво улыбается, а потом широкая ухмылка, которую она подавила после похвалы Митци, наконец, берет свое. Она выпускает ее на волю и смеется: размять конечности приятно, чистый воздух Цербера на вкус не похож ни на что, оставшееся на Земле, и этим утром она, по крайней мере, знает все, что ей было задано. Почему бы и не танцевать?! Она подбирает юбку и напоказ делает перед учительницей еще несколько танцевальных движений; она думает, что это полька, но вообще-то никто бы не опознал польку в этой череде диких прыжков и дрыгания ногами. Митци тоже начинает смеяться.

«Приятно посмотреть, - думает Юлия, видя, как улыбнулась старшая женщина. – Последнее время она вроде вообще ничему по-настоящему не радуется. Интересно, почему я так подумала. Она не выглядит несчастной, так? Не выглядит как-нибудь по-другому, ни внешне, ни по голосу…» Юлия обегает свою наставницу придирчивым, заботливым взглядом. Элегантная женщина, одетая в платье прямого покроя из некрашеного льна; Юлия знает, что, когда Митци встанет, на ткани не останется ни пятнышка от ивовой коры, и завидует этому. Она худая, но недостаточно высокая, чтобы именоваться «стройной». «Она выглядит слишком хрупкой, - понимает Юлия. – Она что, всегда так выглядела?»

Солнечный свет окрашивает здание позади подмастерья, заливает двор. Он заставляет мышино-коричневые, вьющиеся волосы Митци выглядеть золотыми, а ее платье – чисто белым, но ее глаза цвета дубовых листьев осенью не становятся светлее с приходом солнца. Она уже перестала смеяться, и тени от ветвей ивы отгораживают ее от света.

Сверху, от одного из окон общежития, до них доносится смешок. Еще один студент – молодой человек с Явы, - раздвигает занавески на своем окне и сверху машет Юлии, и спугнутый танец оставляет ее ноги. Он поливает цветы в горшке на окне, потом кидает взгляд на юго-запад и снова пропадает из виду.

Глаза Юлии находят ее собственный маленький садик – несколько красных гераней под бело-синими полосатыми занавесками на третьем этаже. Потом они находят то же место, на которое смотрел ее товарищ. Тень вдалеке, на внешней стене часовни: балкон с плотно закрытой дверью, который ведет в комнату без окон. У всех подмастерьев на Цербере уже сложилась привычка поднимать глаза на этот балкон каждый раз, как они выходят наружу. Некоторые даже начали удивляться тому, что ту же привычку демонстрируют многие из их учителей.

Юлия присаживается в тени дерева, которое закрывает от нее жилые помещения студентов, и начинает закидывать удочку.

- Миц?

- Да?

- Почему мы занимаемся здесь, на улице?

- Хороший день, так?

Юлия ждет и надеется, что ответ на этом не закончится.

- Сенекс должен был сегодня вернуться, - продолжает Митци. – Я думала, мы его встретим.

- Я думала, ты говорила, что они закончили четыре дня назад.

- Закончили. Но до Калифорнии отсюда довольно неблизко, знаешь ли.

- Но ведь это ужасно медленно, - осторожно произносит подмастерье. – Разве не так?

- Не все из них были достаточно сильны или умелы, чтобы просто шагнуть из Сакраменто сразу сюда. – Она делает паузу и долго, со значением рассматривает Юлию. – Знаешь, ты больше добьешься, если задашь мне настоящий вопрос.

Юлия быстро встречается взглядом с наставницей, и возражение так и не срывается с ее губ.

- Ладно. Почему Аманда получает столько привилегий?

- Каких привилегий?

Юлия мешкает. По колледжу ходит столько слухов; она не думала, что придется еще что-то объяснять. Она достаточно недавно здесь учится, чтобы на ее лице отразились внезапные сомнения, но ей хватает ума сомневаться. Она движется дальше – медленнее.

- Ну, начнем с того, что у нее комната отдельно от всех остальных.

- Она на карантине.

- Что?

- Среди прочего, можешь свободно зайти и посмотреть на горелые следы на стенах ее спальни. У нее были проблемы с тем, чтобы контролировать свои силы.

- Сенекс дает ей частные уроки.

- Она его ученица, а не рядовой член колледжа. Люди не спрашивают, почему тебе даю частные уроки я?

- О’кей, - продолжает Юлия, - но как она добилась того, чтобы ее отправили в эту миссию? Среди нас много таких, кто здесь дольше нее, и это просто кажется… нечестным.

- Джулия! Даже не думай, что я бы позволила ему так рисковать *тобой*!

- Что?

- Назначение Аманды на миссию не было привилегией. Не было ни наградой, ни одолжением. – Митци откидывается назад, прислоняется к изогнутому стволу дерева. – Не моя политика – обсуждать подмастерьев других магов, но на сей раз я сделаю единичное исключение. Аманду выбрали потому, что она одновременно была наименее ценной из всех, кто был доступен, и имела больше всех шансов выжить. – Она глядит на висящее далеко-далеко солнце, потом закрывает глаза. – Кроме того, есть еще одно обстоятельство, и я бы хотела, чтобы ты очень серьезно над ним задумалась. Аманде уже довелось убивать.

Юлия размышляет над этим с каменно-серьезным видом.

- Думаешь, я бы не смогла это сделать?

- А ты хочешь?

Юлия отворачивается.

Она без особой цели идет прочь, наклоняется над центральным бассейном двора.

Фонтан здесь скромный. В центре бормочет один-единственный источник, почти под самой поверхностью воды. Он тускло мерцает. Никакой напрасной траты воды на струи или декоративные брызги. Никакой напрасной траты камня на чаши или металла на статуи. Полированный серый мрамор водоема незамысловат, но во дворе на Цербере он выглядит красиво: темный, аскетичный, дарящий передышку после перехода по залитой солнечным светом мостовой из песчаника.

Дневное небо здесь, в такой дали от Земли и Солнца, насыщенно-фиолетового цвета. В покачивающейся воде бассейна отражение подмастерья обрамлено безоблачным индиго. Она корчит рожу, рассматривая свои безвольные темно-каштановые волосы, свои бледные глаза невнятного цвета: и не привлекательный синий, и не таинственный зеленый, и не суровый серый. Кожа красная в менее привлекательных местах, белая там, где выступают слишком заметные кости, неприятно-пурпурная в тенях под глазами, и в целом болезненно-желтоватая. Юлия плескает рукой в бассейне, разгоняя излишне правдивое отражение. Она и так хорошо знает, что она выглядит… обычно. Она плещет воду на предплечья, смачивает волосы за ушами, чтобы уложить их поровнее. Она втягивает пригоршню сладкой воды и выплескивает оставшиеся капли на лицо.

Мимо нее неожиданно пролетает воробей, вспархивает на самый дальний от нее край бассейна. Она замирает, чтобы его не спугнуть. Птичка настороженно, подозрительно косит на нее глазом, наклоняет голову; разглядывает ее сначала одной угольно-черной бусинкой, потом другой. Воробей словно говорит: «Я знаю, ты что-то затеваешь. Не думай, что я не знаю. А если бы я мог посмотреть на тебя прямо, я бы знал, что именно. Уж тогда бы мы посмотрели, кто есть кто, барышня».

Он делает мелкий глоток из водоема и снова глядит на нее. Пьет еще и прыгает влево. Наконец, воробей переводит дух, бодро и презрительно задирает клюв, быстренько делает последний глоток и улетает прочь.

- Готова?

- Ну да.

- Со свечами хватит. Вот.

Митци ставит перед своей ученицей нечто, обернутое холстиной.

- Давай, открывай.

В свертке оказываются очень старые и очень красивые песочные часы. Полированная оправа сделана из великолепного самшита, и она блестит, словно шелк. Колбы – толстое стекло, выдутое вручную, без единого шва, немного неровное: время и гравитация заставили его пойти рябью. Юлия рассматривает поверхность часов: она заворожена. Ее учительница берет холст, складывает и набрасывает на камень между ними. Она протягивает руку за часами, и ученица торжественно передает их назад.

Митци переворачивает часы.

Песок начинает сочиться вниз. Хотя стекло толстое и тяжеловесное, горлышко довольно широкое, и нижняя колба наполняется быстрее, чем ожидала Юлия.

Митци смотрит на часы в полном и совершенном молчании, и Юлия пытается следовать ее примеру: пытается выжать из этого опыта как можно больше, хотя его смысла она пока не видит. Возможно, под поверхностью?.. Она пытается рассмотреть песочные часы с философской точки зрения, с физической, с духовной, с символической… Медитация проходит сквозь время, и смерть, и возраст, начинает ходить кругами и запутывается в клише.

Она вытряхивает из мыслей мусор и снова сосредоточенно глядит в часы. Ее внимание слабеет. Ветер подхватывает ветви ивы и яростно полощет ими где-то над головой. Он переворачивает сухие листья на земле рядом с ними и, шурша, гонит их по клумбе, через бордюр и во двор, играть ими в углах. Юлия расплетает ноги и вместо позы лотоса садится, поджав ноги под себя. Песок все течет… «Из колбы прошлого, - думает она, - в колбу будущего. Может, смысл в этом?» Любопытство заставляет ее поднять взгляд на лицо Митци. Глаза ее наставницы, лишенные всякого выражения, встречаются с ее глазами и возвращаются к стеклу. Юлия пытается заставить себя вернуться в медитативное состояние, но ей не хватает фокуса.

От зданий вокруг наползают голоса других студентов: обрывки разговоров, инкантаций, песен… Ей слышно даже гудение пчел над геранями в окнах общежития. Маленький красный жучок начинает забираться вверх по склону из полированного самшита. Юлия рассматривает его; ее разум устал и обмяк, как слизень. Ее поза оплывает, она слегка вытягивает ноги, и ее лодыжки, колени и пальцы ног начинают безжалостно колоть иголки и иголочки.

Последняя песчинка падает из верхней колбы. Юлии кажется почти невероятным, что до этого бесконечного промежутка времени в мире происходило что-то еще, и что это испытание могло, наконец, подойти к концу.

Митци Циммерман, бодрая, как обычно, говорит:

- Сами по себе эти песочные часы точно отмеряют десять минут.

- *Всего десять минут…* - думает Юлия.

Митци ловит взгляд девушки.

- Ты немедленно прекратишь это, - целеустремленно приказывает она.

И, к великому унынию Юлии, она переворачивает часы прямо сразу и сейчас.

Особая благодарность авторов:

В первой книге по «Магу» за пять лет, которая вышла в плавание, не имея на штурвале направляющей руки Фила Брукато (Phil Brucato), уместна лишь одна особая благодарность.

Филу «Портос Фиц-Эмпрес, Дженнифер Роллинс, Данте, Главная Сучка Уэнной, доктор Вулкано… и ты» **Брукато**. Ты построил настолько живую фантазию, что ее нельзя было воображать – только жить ею. Ты направлял нас в течение пяти

просветленных и пробужденных лет. Ты делал магию настоящей. За это... спасибо тебе. Мне тебя не хватает. Нам всем тебя не хватает.

Содержание

Прелюдия (автор: Kathleen Ryan)

Введение

Глава Первая: Пробуждение

Глава Вторая: Встаньте на Ноги

Глава Третья: Жизнь в качестве Подмастерья

Глава Четвертая: Исход

Приложение: Цифры и Числа

Введение

Нат смотрел, как они входят, один за другим. Довольно неплохие ребята, как он заключал. Он в свое время рассудил, что это выпускники одного из местных университетов. Он никогда не заботился тем, чтобы спросить, вместо этого предоставляя собственному воображению заполнять все пробелы. Нат воображал себя писателем, а у этих людей была история.

Они собирались на встречи вроде этой раз в месяц или около того, иногда реже, хотя пару лет назад был период, когда он не видел ни одного из них почти девять месяцев. Они были привязаны к встречам и приветствовали друг друга, как самые что ни есть близкие друзья. Двое из них, как он был уверен, сейчас уже были женаты, а еще двое либо оставили компанию, либо умерли.

Входя, они кивали Нату. Он подал на стол их обычные напитки и закуски. Он предоставлял им возможность общаться приватным образом, которая им требовалась, выделяя для них одну из задних комнат и сам служа для них официантом, чтобы никто из персонала не совал туда нос. Совать нос куда не надо не способствовало успеху в бизнесе, а они, хотя и могли часами просто сидеть и беседовать, в смысле бизнеса были очень хороши. Они щедро платили Нату за потраченное время, а однажды даже разрешили сфотографироваться с ними всеми, хотя их лица на фото получились не очень четкими. Но это было неважно. Ему была нужна атмосфера, а не лица.

Сэр Лоренс Уайт улыбнулся Нату, заходя в комнату. Он ощущал ход мыслей маленького ирландца, и это его развлекало. Лоренсу нравился Нат, и, хотя он чувствовал некоторую вину за то, что мог простым взглядом прошерстить его мысли, было приятно (и непривычно) ощущать чужие впечатления о себе, которые были такими хорошими. Нат был простым человеком с простой жизнью, и он извлекал удовольствие из фантазий о жизнях других людей. Лоренс ему завидовал.

Остальные были уже здесь, расселись за столом и ждали. Лоренс улыбнулся им, садясь на свое место. Они сидели вокруг него. Джесса все еще сохраняла верность коротким топам и длинным юбкам (хотя он был рад, что она наконец отбросила стиль готов: он ей никогда по-настоящему не шел); ее длинные черные волосы были стянуты в «конский хвост». Райан, с отстраненным видом безумца стучащий по клавиатуре своего ноутбука, время от времени поднимал глаза, давая понять, что слушает того, кто в этот момент говорит. Ли Энн, терпеливо сидящая рядом, говорила то с одним из собравшихся, то с другим, и по ней почти не было заметно, что она живет в состоянии непрерывного ошеломления. Дент, который последнее время взял моду вести себя тихо и созерцательно, пытался игнорировать непрерывную болтовню Ли Энн. И, наконец, Маркус сидел с нервно-чопорным видом, вцепившись обеими руками в папку с грифом NASA.

Лоренс уселся и по очереди посмотрел на каждого. Когда он приготовился говорить, Ли Энн притихла. Молчание было почти благоговейным, и Лоренс был бы даже тронут, если бы ему не было слышно, как Ли Энн тихонечко напевает себе под нос: «Слава Вождю». Он решил оборвать напряженность момента улыбкой.

Джесса мягко откашлялась, привлекая внимание Ли Энн. Ли Энн с улыбкой посмотрела на девушку, но напевать не перестала. Лоренс подавил смешок и пронаблюдал, как Джесса сначала раздражается, а потом просто вздыхает. Казалось, что Пустая наконец-то начала учиться. Ли Энн вела себя так, как вела, и была такой всегда.

- Зачем мы здесь? – спросил Дент. Ли Энн подскочила: она явно не ожидала, что молчаливый член компании заговорит. На самом деле, этого не ожидал никто из собравшихся. Дент был немногословен, и редко говорил, если к нему не обращались.

- Мы всегда встречаемся, - сказала Ли Энн. – Мы собираемся вместе и говорим о погоде, а еще фантазируем о том, как бы все пошло, если бы у нас были свои жизни.

Райан слегка улыбнулся этой фразе. Сэр Лоренс невольно отметил, что молодой человек начал развивать в себе нечто, напоминающее чувство юмора. В смысле, нормальное чувство юмора.

- Да, но сейчас у него есть что-то на уме, - отозвался Дент, переключая внимание на сэра Лоренса.

Лоренс улыбнулся еще шире; проявившиеся кончики зубов придали ему хищный вид.

- На уме? Да, возможно, у меня кое-что есть на уме. Возможно, даже, с самого дня нашей первой встречи, - сообщил он.

Теперь на него обратили внимание все. Он встал, держа в руках маленькую книгу.

- У меня есть кое-что на уме, - сказал он, обводя друзей взглядом. Он положил книгу на стол.

- Вот оно.

Как пользоваться этой книгой

Я нахожу, что, если я сажусь и пытаюсь объяснить новобранцу роль подмастерья, то становлюсь очень немногословным. Не то что бы у меня не было представления о предмете разговора, но мне просто трудно сформулировать мысль. Я всегда чувствовал, что я что-то упускаю, что я забываю какую-нибудь одну важную деталь, и именно ее отсутствие будет стоить кому-нибудь жизни.

На самом деле это сложно. Потому-то я и собрал все это вместе. Это как раз то, чем я это назвал. Это книга для учеников, подмастерьев, и она об ученичестве. Кроме того, она для всех вас остальных, тупицы, которые думают, что знают все. Поверьте мне, всего вы не знаете. Вы можете говорить, что вам не нужна эта книга, но я посмотрю на вас, когда вы будете стоять в одиночестве в темной аллее и глядеть сверху вниз на перепуганного пацана, который только что перебил два десятка человек потому, что Пробудился в еще больший кошмар, чем было его существование Спящего. Вы, возможно, уже миновали эту стадию, но многие – еще нет.

Ну что ж, раз у меня есть возможность редактировать собственные слова… Что означает статус «подмастерья»? Если говорить просто, это значит: передать себя под попечительство кого-то другого, чтобы обучиться его ремеслу. Для нам подобных ремеслом является магия, и это ремесло отличается каверзностью. Впрочем, ремесло это является более чем достойным, а временами и приятным. М-да, излагая это в таких формулировках, я чувствую себя менеджером по продажам…

Впрочем, продавать тут нечего. Либо ты маг, либо нет. В идеале, Пробудиться может каждый. К сожалению, Аватары большинства людей попросту слишком слабы, чтобы набраться сил для Пробуждения. Иногда даже те, кому их хватает,

недостаточно сильны, чтобы направлять силы, питающие нашу магию. В идеальном мире каждый мог бы быть магом, но подобное всеобщее Пробуждение требовало бы невероятных объемов силы.

Мы называем подобное массовое Пробуждение «Восхождением», и именно к нему мы и стремимся… Ну, по крайней мере, в глобальном смысле. Если честно, мы просто пытаемся сделать наши собственные маленькие мирки чуть лучше. Многие из нас могут улучшать то, что вокруг, но таких магов, кто способен изменять мир, очень немного. Что сильнее всего бесит идеалистов, так это то, что существует немало могущественных магов, которые могут изменять вселенную, но не делают этого. Так мы распоряжаемся своими судьбами, и мир платит за это.

Думаешь, наступила бы сумятица, если бы все в мире могли делать то, что можешь ты? Тебе надо кое-что понять. Магия – не то, что ты о ней думаешь. Она не состоит из заклинаний, хотя ты первое время будешь их использовать. Однажды ты обнаружишь, что тебе не нужны ни заклинания, ни побрякушки, - ничего. Однажды магия просто будет течь сквозь тебя, покорная твоей воле. Именно этого мы хотим для всего мира: чтобы все открыли свои глаза и Пробудились, увидели то, что находится вокруг. Это был бы мир безграничного потенциала и возможностей.

Ну вот, ты пробудился. Очень вероятно, что, раз у тебя в руках эта книга, то и наставник у тебя есть. Поверь мне, это может быть как благословением, так и проклятием. Менторы хороши, когда надо учиться, и они хороши, когда надо вытащить тебя из неприятностей. Еще они – бесконечный источник всяких поручений, непрерывных занятий, скучных заданий и опасных миссий. Я бессчетное количество раз видел, как наставники посылают молодых магов на смерть. Это несколько подрывает веру в добро и справедливость. Но все же, если у тебя еще нет наставника, я советую его поискать. Разумеется, какой-нибудь подобный светоч может и сам тебя найти.

Когда ты найдешь наставника, тебе покажут барьер вокруг ринга. Попытайся получать от происходящего удовольствие: быть новоиспеченным магом нелегко. Каждый будет смотреть на тебя, все они будут тебя испытывать, а некоторые только и будут ждать, чтобы ты потерпел неудачу. Если ты достаточно хорош (или достаточно везуч, как об этом скажут некоторые), чтобы преуспеть, тогда – мои поздравления.

Но мои поздравления не из тех, за которыми пишется цепочка «смайликов». Магия дается дорогой ценой, которая очевидна лишь для немногих. Тебе, возможно, придется пожертвовать кое-чем из вещей, которые ты больше всего любишь. Ты будешь вынужден принимать жесткие решения, и иногда у тебя будет ощущение, что ты продаешь собственную душу. Это никогда не бывает легко. Что еще хуже, ты никогда не будешь знать, кому доверяться. Не каждый, кто придет к тебе на помощь, будет честным, искренним и стремящимся к лучшей участи для тебя и для мира. А ты что, думал по-другому? Магия не делает людей ни непогрешимыми, ни даже моральными – только Пробужденными. Когда ты выбираешь своих друзей – союзников, товарищей по кругу, возлюбленных, наставника (или учеников, если на то пошло), то лучше бы ты был в них уверен на все сто. Если это не так, ты можешь обнаружить себя по уши в таких поганых неприятностях, о которых и помыслить не мог.

Ну вот, время для вступлений прошло. Хорошенько прочитай все, что здесь написано: оно вполне может спасти тебе жизнь.

Настроение: Неизведанный Мир

Для новобранца все опять становится новым – хрустящим, с иголочки, из последней коллекции. Обыденный мир сметает прочь нежданная вспышка сияния, которая делает восприятие более широким, жестким и живым. После того, как ты принял магию, назад дороги нет. Теперь, когда ты изменился, за углом всегда поджидает целый мир. И подмастерью лучше заглядывать за эти углы прежде, чем туда заходить, если он хочет разобраться, как выживать в неожиданно опасном царстве магии. Прямо за поворотом дороги лежат вещи намного ужаснее, чем мог бы вообразить смертный… но каждый шаг приближает новобранца к подлинному пониманию. Если мир не сломает тебя, возможно, ты выживешь и увидишь достаточную его часть. Достаточную для чего? Хороший вопрос…

Тема: Путешествие к Открытиям

Следи, куда делаешь свой первый шаг. Это наверняка будет что-то сногсшибательное.

Каждое действие, которое совершает подмастерье, открывает сотню дверей. Часто (хоть и не всегда) неудачи, которые доводят мага до падения, безумия или смерти, можно предугадать по ошибкам, которые он делал в бытность подмастерьем. Дело новобранца – взять эти барьеры и извлечь из них уроки, и не только по части магии, но так же по части проницательности и умения полагаться лишь на самого себя. Маг, который не может или не хочет изменять мир, - или изменять себя самого, - теряет самую могущественную магию из всех сущих. Новобранец учится на каждом задании, на каждой неудаче и на самой своей реакции на те откровения, что ложатся перед его пытливым взором.

У новобранцев, возможно, и нет сил, чтобы сокрушать миры, но у них есть нечто, в каком-то смысле, более ценное. Подмастерья обладают *потенциалом*. Маг Традиции знает, что он может и чего – не может, у него уже сформировались воззрения относительно врагов, союзников и магии, и он следует по жестко сформированному пути к более высокому пониманию. У подмастерья нет ни одного из этих предрассудков: весь его мир не сформирован, и новобранец выбирает, как ему видеть магию вокруг. Если новичку удается избежать безумия, апатии, извращения и смерти, то, к чему он в итоге придет, неизвестно и безгранично. Не имея багажа из предустановленных идей и «истин», который тащат другие маги, новобранец формирует свое собственное предназначение полностью самостоятельно.

Простыми Словами

В качестве «руководства подмастерья», книга «Новобранцы Искусства» описывает жизнь и невзгоды того, кто недавно Пробудился к могуществу мага. Опытный маг воспринимает значительную часть образования как нечто само собой разумеющееся, но магия – это нечто большее, чем колдовать что-нибудь то тут, то там, и зависать в компании своего кабала. Процессы обучения магии, основания, которые формируют Традицию мага, его стиль, техники и убеждения, - все это остается с магом навсегда. Именно в период ученичества маг исследует то направление, в котором устремится его сила, и вырабатывает свое мнение о других магических группах и практиках. Кроме того, именно в это время маги устанавливают связи со своими спутниками и наставниками, которые будут направлять их, помогать им и сражаться с ними в течение всей их дальнейшей карьеры.

Недостаточно просто сидеть в своей часовне и смотреть телевизор. Подмастерье должен жить в соответствии с жесткими стандартами. Вся эта книга и описывает, как выжить в подобных испытаниях: пройти сквозь огонь закаленным, отковать себя в острый, мощный клинок, способный полосовать сами нити реальности. Проходят не все. Но у тех, кто выживает и движется дальше, к покорению вершин своих Искусств, корни всегда можно проследить до самого начала.

Глава Первая: «Пробуждение» описывает момент осознанности, неожиданное просветление, которое обрушивается на нормального (или не вполне нормального) человека и превращает его в мага. Что провоцирует Пробуждение? Как типичный возможно-будущий-маг реагирует на неожиданно влившиеся в него невероятное знание, безумную мудрость и силу, ставящую реальность на уши? Аватар, поднявшись из спячки, издает могучий вопль и отбрасывает одеяла и простыни. Теперь для мага пришло время встретиться лицом к лицу с холодным, темным миром.

Глава Вторая: «Встаньте на Ноги» – это советы от разных магов относительно того, как погрузиться в магическое сообщество. При пробуждении маг вступает в права наследования, обретая безграничный потенциал. Но рядом не всегда есть кто-то, кто направит мага на исследование этих новообретенных доблестей. Найти наставника, выжить при посвящении в Традицию или Конвенцию, или просто идти дорогой Отщепенца – все это тяжелые решения, и разбираться с ними приходится каждому новобранцу. Вдобавок к обществу наставников и остальных магов, новобранцы должны научиться воспринимать нежданные порывы своих Аватаров, ведущие во внутренние искания и тянущие в сбивающих с толку направлениях. Каждый новобранец учится обходиться с этим демоном – или оказывается пожран им.

Глава Третья: «Жизнь в качестве Подмастерья» описывает ежедневные труды новобранца. Один тот факт, что вы Пробудились, еще не означает, что все ваши счета оплачены, ваши соседи по комнате – меньшие раздолбаи, чем раньше, а работа – легче. Друзья, семьи, враги, другие маги и всякая ежедневная фигня, которая постоянно сыпется на Пробужденного, - всему этому находится место в жизни подмастерья. Не имея тех объемов чистой силы, что опытный маг, подмастерье вынужден учиться действовать, бережно балансируя и пытаясь смешать опасности сверхъестественного обучения с обычными житейскими неприятностями.

Глава Четвертая: «Исход» объясняет, куда движется подмастерье после того, как отойдет от первого шока. Не все выживают, чтобы стать магами, а многие и из подмастерьев-то не выходят. Некоторые просто сваливают, игнорируя своих Аватаров и пытаясь вписаться обратно в обычную жизнь. Другие гибнут или сходят с ума. А никто и не говорил, что быть магом *легко*! Если уж на то пошло, магия делает жизнь труднее… но те, кто выживает, получают доступ к подлинной силе. То, как подмастерье пройдет сквозь свои первые испытания, навсегда определяет тот путь, по которому его ноги дальше двинутся к Восхождению.

Приложение: «Цифры и Числа» покрывает игровую механику для подмастерьев: простые заклятия (rotes), магические действия для практики, мелкие проявления Парадокса и правила по созданию персонажей с уровнем подмастерьев (и, при некоторой удаче, по дальнейшему продвижению их до полноценных магов).

Это долгая и тяжелая дорога. Удачи.

Глава Первая: Пробуждение

Из заметок сэра Лоренса:

Каждый маг начинает свой путь человеком. Человеческие побуждения, мотивы и мечты – все это сливается в Пробуждение, когда человеческая душа чувствует могучую тягу Аватара. Но при Пробуждении человеческая часть существа не уходит прочь. Слишком часто наставники-маги сосредотачиваются исключительно на магии и магических штуках. Свежему подмастерью подобная роскошь недоступна. Он все еще остается человеческим существом, которое пытается научиться жить в мире, неожиданно ставшем широким, завораживающим и опасным.

Последние Шаги

Кайл смотрел вниз, на бурлящую внизу воду реки. Сколько здесь высоты? Двести футов? Двести пятьдесят? Он никогда не умел хорошо оценивать дистанцию, во всяком случае, на глаз. Вот математическое уравнение, это да: дайте ему одно такое, и он выдаст вам в ответ кусочек подлинного устройства вселенной. Просто его ум работал именно так. На бумаге – очень хорошо. В реальной жизни – очень плохо.

И это действительно было проблемой, потому что именно с реальной жизнью ему приходилось разбираться на ежедневной основе, и она была отстойной. Это не был отстой вроде «Ах, как же мне тяжело живется, о горе, о ужас». Это был отстой другого типа: «Если я сегодня пойду в школу, Джейк в обед затащит меня за угол и излупит меня до потери сраного сознания». Кайл мог сходу, безо всякой подготовки начертить сколько угодно любых графиков или таблиц, но рассчитать лучший коридор, по которому можно было бы выйти и не нарваться на Джейка с его компанией дружков, ему не удавалось.

Разумеется, если я умру, больше не будет Джейка, который меня бьет. Не будет Кэрол, которая меня унижает. Не будет папаши, который меня порет. Не будет мамаши, которая меня игнорирует. Все закончится.

Эта мысль приходила ему в голову снова и снова. Если он умрет, все закончится. Не будет страха. Не будет боли. Не будет гопников. Только покой.

Кайл смотрел вниз, на бурлящую внизу воду.

Продвижение к Пути

Как описать Пробуждение, не свалив в кучу мешанину метафор и не нарубив из них салат? Каждый Пробуждается по-разному. Союз Технократии, если бы все было как они хотят, вывел бы формулу Пробуждения, гарантированную дорогу к просветлению. Даже Традициям хочется помогать людям управляться со своими путями, своими финтифлюшками и своими фокусами. Истина проста, и она в том, что единого пути к Пробуждению нет. Оно может случиться с любым, в любое время, и для каждой конкретной личности оно неизбежно будет уникальным.

Но некоторые вещи, похоже, почти всегда ведут к Пробуждению. Некоторые переживают постепенное, умиротворенное Пробуждение, но такие люди – редкость.

Чаще Пробуждение становится ответом на какую-то травму или какое-то откровение, на что-то, что вывернуло душу наизнанку. Встреча со смертью, беспомощностью или абсолютным отчаянием, - вкупе с желанием любой ценой одолеть встреченное, - поднимает на поверхность воинственные составляющие души, встряхивает и пробуждает Аватара и наполняет возможно-будущего-мага *силой*.

Кое-кто из магов, по слухам, намеренно подталкивает людей к состояниям, когда человек ломается, в поисках тех, кто при этом Пробудится. Для большинства магов подобное намеренное и жестокое нанесение травм выглядит чудовищным. В конце концов, магия есть выражение собственной воли и собственной целеустремленности; искажать это выражение, оставляя лишь истерзанную пародию на него, - такие вещи определенно в стиле Нефанди.

В любом случае, большинство магов находит свою внутреннюю самость в огне и боли. Не удивительно, что первый всплеск магии – это попытка исправить случившееся, решить проблему или убраться прочь. Все слышали о том знаменитом Мародере, который съехал с катушек непосредственно после Пробуждения в момент столкновения автомобилей, когда пытался вернуть к жизни всю свою семью.

Важнее не события Пробуждения, а процесс, который к нему вел. Можно много определить относительно конкретного мага, просто посмотрев на обстоятельства, которые привели его к Пробуждению. Для некоторых это - естественное событие, которое выросло из монашеской жизни или из идиллического детства. Но у мага, который был рожден в борьбе, обычно есть какие-то свои причины. Маг редко обнаруживает себя посреди града обломков безо всякой причины. У мага, который столкнулся с утратой, битвой или непереносимым сожалением, обычно есть причина оказаться в этой ситуации. У новоиспеченного мага может быть проблема с тем, чтобы отыграть назад. Или, возможно, он не станет настаивать. В любом случае, вполне вероятно, что проблемы, вызванные личными трудностями мага, пробудили Аватар, чтобы заняться этими проблемами, и это привело к Пробуждению.

Обратите внимание и на мотивы подмастерья. Провел ли он годы, сосредоточенно преследуя свои цели, или беззаботно порхал по жизни? Поскольку проснуться может кто угодно, полноценного списка категорий магов не существует. Не ошибитесь насчет этого: что бы люди ни говорили, обычно большинство само виновато в своих проблемах. Люди, которые встречают трудности грудью и одолевают их, имеют больше шансов стать магами – возможно, потому, что подобный напористый характер ведет их по жизни еще до того, как они осознают, что магия существует.

Несмотря на все, что может указывать на предрасположенность к Пробуждению, единой формулы для него нет. Если бы кто-нибудь ее рассчитал, Война Восхождения уже давно бы закончилась. Это как влюбиться или умереть: никто не знает, когда это произойдет, но, произойдя, это меняет все.

Знаки и знамения

ОК, ну ладно, возможно, мы немного приврали, утверждая, что Пробуждение происходит совершенно внезапно. Есть несколько вещей, которые почти всегда предшествуют Пробуждению, и знать, чего ожидать, полезно.

Большинство магов с приближением Пробуждения испытывают приливы прозрений, хотя нерегулярных и не полных. Вполне обычны ощущения deja vu, противоестественные предчувствия или просто такое чувство, что в мире есть нечто

большее. Сны и скрытые знаки, которые обретают смысл лишь позже, тоже типичны, хотя мало кто обращает на них внимание до Пробуждения.

С другой стороны, в процесс Пробуждения не обязательно входят всякие магические штуки. Некоторые люди, похоже, способны творить магию, вообще не Пробуждаясь. Другие никогда не проявляют ничего хоть чуточку причудливого, пока глаза их внутренней сущности не откроются. Имеет смысл обращать внимание на *внезапные* изменения поведения. Когда Аватар начинает пробуждаться, он влияет на душу, хотя бы и немного. Когда такое происходит, человек вырывается из привычной колеи и ставит свой маленький мир с ног на голову. Всем людям свойственны изменения в настроении и личности, но, когда кто-то начинает с пугающей регулярностью менять привычки на новые и неожиданные, это может быть знаком того, что скоро последует нечто большее.

Момент Тишины

- Знакомая картина, - произнес голос за его спиной, заставив его вздрогнуть. Кайлу пришлось вцепиться в перила, когда он неожиданно повернул голову, чтобы увидеть говорившую.

Она была симпатичной девушкой, он не мог этого не отметить. Ну, возможно, «девушка» было не совсем подходящим словом. Скорее, женщина. Одета в джинсы, в облипку сидящие на бедрах, и мятую футболку, длинные волосы собраны в неровный хвост, и на кончике носа висят очки, как у Джона Леннона. Она выглядела, как какой-то пережиток шестидесятых. Но эти глаза... Казалось, они сфокусированы на точке аккурат позади него.

Как она к нему подобралась, и почему он ее не услышал?

- А чего это она знакомая?.. – Она озадаченно нахмурилась, потом ее глаза вспыхнули. – А, ну да! Я же тоже так делала. – Она кивнула. – Точняк, делала, - она указала на какую-то точку под мостом, - только я болталась как раз вон там.

Кайл смотрел на нее непонимающе.

- Ты еще что за чокнутая такая? – спросил он.

Женщина улыбнулась.

- Я еще Ли Энн чокнутая такая. – Она улыбалась несколько секунд, потом ее лицо стало более серьезным. – Возможно, тебе захочется залезть назад. Скоро похолодает.

Кайл какую-то секунду молча смотрел на ее протянутую руку. Наконец, не особенно раздумывая, он принял ее, сомкнул пальцы на ее запястье и позволил собеседнице помочь ему перебраться обратно на настил моста.

- Умный мальчик, - сказала она. – Ты об этом не пожалеешь. Нисколечки.

Она пошла вниз по мосту, к берегу. Кайл еще секунду смотрел на нее; потом до него дошло: предполагается, что он пойдет с ней. Он так и сделал, догнав ее и подстроившись под ее шаг. Его удивило, что такая маленькая женщина может двигаться так быстро, причем явно без труда.

- Что ты почувствовал?

Кайл посмотрел на Ли Энн: ее голос прозвучал неожиданно. Он чуть не расхохотался своему удивлению. По ее виду он мог бы подумать, что непрерывная болтовня была ее нормальным состоянием. Разумеется, весь тот час, что прошел с тех пор, как они ушли с моста, она молчала. Что, прошел уже час? Он сверился с часами. Да, ровно час.

Черт, но какая же она все-таки тревожная...

- Что? – спросил Кайл.

- Когда ты проснулся. Что ты почувствовал?

Кайл пожал плечами.

- Примерно то же, что и каждый раз, как просыпаюсь по утрам. Сначала сонный, потом поднимаю себя с постели... - Он посмотрел на Ли Энн: та качала головой. Не то чтобы ему требовался этот сигнал. Произнося свой ответ, он уже чувствовал, что ответ неправильный.

- Я один раз говорила с Мастером, - она наклонилась ближе, приглушила голос до шепота. – Клянусь, больше никогда так не сделаю. – Она выпрямилась и продолжила. – Он сказал, он понял, что Пробудился, в тот день, когда он увидел магию как она есть, и увидел, что может дотянуться и покорить ее своей воле.

Кайл уставился на нее широко раскрытыми глазами. Он знал, что ему следовало ощущать неверие, но почему-то...

- Я посмотрела на него и спросила: «Так что, ты не Пробудился, пока не стал Послушником?» - Она расхохоталась. – Райан был смертельно оскорблен, но он сам напросился на оскорбление. Я обычно не люблю Гермесов. Напыщенные и наглаженные, как рубашки, в которых они ходят, такое мое мнение. Я встречала только одну, которая стоила пороха в ее пороховницах...

Ли Энн сбилась с мысли и замолчала.

Кайл тряс головой.

- Гермесы? Послушник?

Ли Энн улыбнулась.

- Не забивай свою маленькую милую голову этими большими словами. Всему свое время. Нет, когда проснулась я, то увидела мир таким, каков он есть. Он был большим, плохим и уродским, и я в нем была всего лишь малюсенькой пылинкой. Я и не близко не мечтала, что когда-нибудь смогу что-то на самом деле с ним делать. Когда я отошла от первого шока, то просто была изумлена тем, что могу все это видеть.

Кайл остановился и посмотрел на нее. Ли Энн лишь секунду спустя остановилась и обернулась к нему.

- Я осознал, что жизнь моих родителей направляют вещи, которые были еще до начала их жизни. Мой папа был рабом тех узоров, что соткал для него его отец, и отец его отца, и отец отца его отца. Было, как будто смотришь на гобелен. А моя мать, она была еще хуже. Я смог увидеть, что она вплела себя в свой мир так, что была погребена под ним, а разрежешь хоть одну ниточку, даже самую маленькую, и она истечет кровью насмерть, - сказал Кайл.

Ли Энн улыбнулась и кивнула.

- Большинство людей не видит таких вещей. Мы - видим, и ясность нашего видения превосходит все, что только можно вообразить. – Она подошла к Кайлу и взяла его за плечи. – Закрой глаза.

- Что? – спросил он.

- Доверься мне. Закрой глаза, - ответила она. Он сделал, что она просила. – Сосредоточься на моих словах. Слова обладают силой. Вообрази, что у твоего ума есть облик. Овал. Теперь расширь его, наружу, наружу-наружу, за пределы черепа, дальше меня, веди его вокруг себя и расширяй дальше, и еще дальше.

Кайл сделал так, как она говорила, сосредоточился на ее словах. Он почувствовал странное ощущение – не как если бы уходил прочь, но как будто что-то открылось. Было так, словно его разум стал наполнен каким-то гомоном, слов которого он не мог разобрать.

- Выбери место, любое место вокруг, и сосредоточься на нем. Открой разум, все свои чувства, все свои чувства, открой их полностью. Скажи мне, Кайл, что ты видишь?

Кайл продолжил, нащупывая, нащупывая, ощущая, пока не нашел.

Он подскочил, и его глаза распахнулись. Он задыхался. Ли Энн озабоченно посмотрела на него.

- Что ты видел? – спросила она.

- Боль? Страх. Стыд, - сказал он, пытаясь успокоиться.

- Где? – спросила Ли Энн.

Кайл закрыл глаза и секунду подумал.

- Остановка на Пятой улице, - сообщил он. Следующий ее вопрос он предвидел. – Прошлой ночью.

Ли Энн кивнула. Она закрыла глаза и мгновением позже снова их открыла. По спине Кайла пробежал холодок: он понял, что у нее ушло больше времени на... ну, непонятно, что она сделала, но это заняло больше времени, чем должно было по его ощущениям. Что-то в том, как она двигалась... Она словно заставила секундную стрелку застыть между «тик» и «так».

- Там было изнасилование, - сказала Ли Энн. – Прошлой ночью. Женщина. Думаю, нам стоит заглянуть в полицейский участок. У меня есть описание для полиции. Я ничего не делала прошлой ночью. Думаю, могу выступить свидетелем.

Кайл уставился на нее с благоговейным трепетом.

Ли Энн пожала плечами.

- У меня ушло на это некоторое время, но я узнала, что могу оказывать на вещи влияние. Иногда это служит доброму делу.

Абсолютное видение

Пробудиться – значит пережить момент ясности, краткую вспышку интуиции и абсолютного видения. Вы не можете к этому стремиться, потому что до тех пор, пока вы это не испытаете, вы не знаете, к чему стремиться.

Серьезно, пытаться описать Пробуждение словами бессмысленно. Если вы Пробуждены, вы и так знаете. Если нет, вы не сможете понять. Даже магии недостаточно, чтобы передать это переживание, поскольку каждое Пробуждение является глубоко личным.

Посмотрите на секундочку на процесс мышления. Обычно люди обрабатывают маленькие кусочки информации, вещи, которые передают их чувства или их память, данные, собранные из чтения, жизненного опыта или общения. Очень редко у кого-то оказывается полная картинка или полная совокупность данных по какой-то полной проблеме. Люди смотрят на маленькие кусочки реальности размером с укус, поскольку маленький человеческий разум просто не способен нормально справляться с вещами вроде «вечности» и «бесконечности».

В одной вспышке сметаются все предубеждения, открываются глубины души, и мультивселенная ненадолго становится осознаваемой. Это всего лишь часть Пробуждения, крохотная, полу-рациональная. Она не останется насовсем. Подобное осознание нужно взрастить в своем уме, медленно дополнять его опытом и обучением, пока оно не станет второй природой. Однако оно предоставляет один миг, в который вы можете видеть всю совокупность возможного и то, как *вы* можете всего этого достичь.

Пробуждение приходит сразу за своим собственным Исканием. Было это спровоцировано травматическим событием или просто тем, что маг принимал текущую жизнь как она есть, маг привлекает внимание своего Аватара, который неожиданно поднимается во вспышке и, воссоединяясь с Изначальной Основой, дарует момент прозрения, открывающий всю сложную механику работы Космоса. Для некоторых Аватаров это легко; другим, чтобы пробудиться, нужно некоторое время. В любом случае, Пробуждение не происходит без причины. То, почему кто-то проснулся,

может не быть очевидно с первого взгляда: если Данте действительно Пробудился еще в материнской утробе, его Аватару, очевидно, нужно было рассказать ему нечто очень важное, - но причина есть всегда, будь это личные действия или накопленная мудрость прошлых жизней.

А вы думали, что прошлых жизней не бывает? Спросите как-нибудь своего Аватара. Посмотрите в собственное сознание, и увидите другие души, с которыми вы делите свою магию.

Часто, когда маг только Пробуждается, он осознает свой невероятный потенциал. Это все хорошо и замечательно, но без тренировки этот потенциал трудно использовать. Некоторые маги работают на всплесках инстинктов, черпая знания из прошлого опыта своих Аватаров; подобным «диким талантам» первое время иногда доступна магия намного более сильная, чем все, на что этот маг сможет быть способен когда бы то ни было потом. Иногда, под давлением крайней нужды или крайнего желания, Аватар мага выдает невероятные вспышки силы, направляемые только паникующей волей новоявленного мага. Естественно, это привлекает очень много внимания всяческого рода, а так же Парадокс. Неудивительно, что наставники пытаются обеспечить своим подопечным Пробуждение в контролируемых условиях, лишенных стресса, где подмастерья не начнут внезапно разбрасываться потоками огня и рвущей дух магией, подпитываемой неожиданным возвращением Аватара к всемирной энергии!

Направлять Пробуждение, по меньшей мере, трудно, но именно ради этого момента большинство наставников и примеряют учительскую мантию. Когда новый маг Пробуждается, невероятные ощущения быстро слабеют, но странное шизанутое ощущение какого-то более широкого мира может сохраниться в нем на много дней, а то и навсегда. В это время маг способен выдавать впечатляющие новые идеи, и он открыт для магии. Еще не выпустив из рук внезапные прозрения по части мироустройства, студент, росток таланта которого только-только пробился, готов к тому, чтобы его быстро ввели в Традицию или Конвенцию, так что многие маги со стажем всегда внимательно смотрят вокруг, ловя признаки неожиданного Пробуждения. Некоторые предприимчивые волшебники даже поддерживают на доступной им территории чувствительную сеть, отслеживающую проявления Резонанса или отдачи от Парадокса, которые часто наносят удар после связанного с травмами Пробуждения, и бросаются на такие случаи, чтобы одновременно обуздать вышедшую из-под контроля магию, помочь ученику освоиться и рекрутировать себе нового последователя.

Пробуждение через пень-колоду

Иногда бывает так, что маг проявляет некоторые ограниченные формы сверхъестественной силы, но не обладает подлинным «космическим сознанием», которое, похоже, захватывает всех действительно великих представителей Пробужденного общества. Эти мелкие волшебники и чародеи часто способны на очень крупные дела, но столь же часто им недостает гибкости мага с подлинным Предназначением и полностью Пробужденным Аватаром.

Некоторые ученые в области эзотерики утверждают, что подобные чародеи суть не более чем «мелкие колдуны», и доступная им магия очень ограниченна. Другие полагают, что Аватары этих слабых волшебников находятся в нестабильном состоянии на грани сна и бодрствования. Кое-кто уверен, что чародеи – это пережитки более старых форм упорядоченной магии, или даже что они вообще представляют совершенно другой способ рассматривать магию.

Я? Я думаю, что эти чародеи ровно столь же важны, как и любой другой маг. Они не проходят нормального Пробуждения, но, если ты можешь творить магию, значит, ты маг. Некоторые из них со временем Пробуждаются и начинают видеть настоящую ширину и глубину того, за что мы воюем. Другие надолго остаются полезными союзниками или наставниками, не углубляясь до уровня тех болтов и гаек, что скрепляют мироздание; им хватает работы со своей магией «простых» видов. Хотя, можно подумать, так уж просто призывать бури, вызывать любовь или изгонять демонов...

А вот теперь тебе пиздец

- Так куда мы идем? – спросил Кайл, когда молчание затянулось. Они шагали уже довольно долго, на вид – безо всякого направления, хотя Кайлу представлялось, что Ли Энн знает, куда идет. Они побывали в полицейском участке. Ему там было неуютно, но Ли Энн, похоже, чувствовала себя там, как рыба в воде. Потом, правда, он начал подозревать, что Ли Энн может чувствовать себя не хуже где угодно, куда ее занесет. Она каким-то образом сливалась с местностью. Дважды он чуть не упустил ее из виду, и не особо представлял, как это вышло, или как ему удалось снова ее заметить.

- Некоторые люди пробуждаются по-разному, - объясняла она ему по дороге в участок. Для некоторых, это происходит внезапно и жестоко. Они Пробуждаются от смерти любимого человека, или от чего-то еще столь же трагического. Некоторые даже Пробуждаются, ненадолго обретя часть своей потенциальной силы. Некоторые называют их «дикими талантами», и они очень опасны. Некоторые Пробуждаются после долгих лет учебы. Некоторые, немногие, чуть ли не рождаются Пробужденными, но такие встречаются редко. Я тебе это рассказываю только затем, чтобы ты понял: хотя мы все в одной лодке, но попали мы сюда не одним и тем же образом.

- Мы пойдем проверить e-mail, - объявила Ли Энн далее. – Я знаю чудное маленькое интернет-кафе на другом конце города.

Кайл вздохнул. Он задумался, не стоит ли ему отметить, что они только что и были на другом конце города. Но, опять же, это вряд ли имело бы значение. У него было такое ощущение, что Ли Энн следовала за чем-то, чего он не видел и, возможно, никогда бы не понял. По крайней мере, он надеялся, что не понял бы. У него было сильное ощущение того, что Ли Энн играет, отключив половину оперативной памяти, и ему не хотелось оказаться в таком же состоянии.

- Так что заставило меня проснуться? – спросил Кайл. Он решил подхватить нить беседы, когда молчание затянулось.

Ли Энн пожала плечами.

- Не знаю. А что заставило тебя проснуться?

Кайл какое-то мгновение таращился на нее в шоке. Она просто улыбнулась ему.

- Тебя Пробуждает куча вещей. Конкретно твое, я бы предположила, было довольно постепенным. Мое было таким же. Не насколько постепенным, как, скажем, у студента, который годами изучал оккультизм, но не настолько внезапным, как когда Пробуждаешься рывком в результате насилия. Я уже какое-то время за тобой

наблюдаю, и я знала, что ты скоро Пробудишься. Существуют приметы таких вещей, знаешь ли.

Кайл поглядел на нее.

- Какие, например?

Ли Энн пожала плечами.

- Смотря по ситуации. Их, в общем, нельзя вписать в одну формулу. Но даже в случае с теми людьми, кто Пробуждался внезапно... Когда я с ними беседовала, то заметила, что у них и до того были маленькие проблески. Сны, мечты, желания, или просто такое ощущение, когда знаешь, что вокруг есть больше, чем кажется. Когда я тебя нашла, то заметила, что ты собираешься скоро Пробудиться, потому что ты делал много того же, что делала я до того, как проснуться. Ты начал задаваться вопросами насчет того, почему твой мир должен быть таков, как он есть. Ты начал уставать от того, как шел ход вещей. Меня очень впечатлило, когда ты пошел против того парня.

Кайл рассеянно потер голову. У него все еще оставался синяк от того раза, когда его швырнули головой вперед на шкафы в раздевалке.

- Дело казалось безнадежным, но ты все равно это сделал. Такое часто бывает. Кусочки начинают падать на свои места, и люди просыпаются. Иногда все кусочки собираются, и ты Пробуждаешься. Иногда, когда ты проснулся, кусочки все еще пытаются вписаться. Но, в любом случае, обычно все так и бывает.

- Так зачем ты за мной наблюдала? – спросил Кайл.

- Я этим занимаюсь. Смотрю, не покажется ли где недавно Пробудившийся маг, и нахожу таким магам учителей. Я провожу вводный инструктаж, а дальнейшее оставляю большим шишкам. Если так прикинуть, я уже нашла дом для... ну, для многих магов.

- У меня есть дом, - возразил Кайл.

- Тебе нужен учитель. И потом, ты, вероятно, обнаружишь, что твой дом стал несколько... проблемным.

- Проблемным?

Ли Энн повернула, входя в дверь.

- Потом. Мы пришли.

Движение вперед

Когда ты Пробудился, не остается никакого другого направления, чтобы идти, кроме как вверх. Но это, правда, не означает, что ты уже сразу умеешь летать.

Пробуждение оставляет своего рода отпечаток. Когда с твоих глаз падает повязка, ты не можешь не начать видеть мир по-новому, не можешь не стать более зрячим. С учетом этого, невозможно ни сбежать от Пробуждения, ни вечно игнорировать его. Со временем оно заставит тебя шагнуть вперед. Если не хватит угрызений от твоего собственного осознания того, что существует нечто большее, то

тебя может толкнуть вперед твой Аватар – посредством снов, позывов или даже настоящего «разговора по душам».

Если ты тупой, ты будешь еще какое-то время проебывать свою жизнь, тащась по прежнему курсу и рассказывая всем своим друзьям и коллегам, что у тебя, похоже, капитально поехала крыша. Ты будешь ковыряться в возможностях, которые не понимаешь, и ты провалишься к чертям, если только тебя раньше не поймает Технократия или еще кто-нибудь из членов сверхъестественного сообщества.

Если ты умный, ты на какое-то время заляжешь ниже линии радаров, а потом сообразишь: либо у тебя таки капитально поехала крыша, либо же ты сейчас переживаешь что-то настолько инакое, что все подобные тебе скрывают такие вещи. К счастью, существует некоторое количество магов, которые довольно хорошо наловчились отмечать эту небольшую «инакость».

Независимо от того, какой путь прокладывает для себя маг-новичок, Пробуждение окрашивает его с невероятной силой. Посмотри на свою семью и друзей. Кто из них знает? Кто из них мог бы понять? Тот коллега, который всегда был немного странным – возможно, он знает, что происходит? А как насчет твоей пассии? Твоих соперников и врагов? Случайных людей на улице? Этой бездомной тетки с сумками, которая смотрит на тебя такими понимающими глазами? Кто еще знает то, что только что открылось тебе?

Учитывая, что ощущение странности неотрывно следует за магами, неофиту рано или поздно придется столкнуться с этой проблемой, причем скорее – рано. Большинство ново-Пробужденных довольствуется тем, что держат ее в себе, ожидая, что кто-то подаст какой-то знак или подойдет сам. И это хорошо. Трепаться в присутствии неправильных людей – верный путь к всевозможным проблемам, и самая мелкая из них – внимание со стороны тех, кто вам не нужен (в список входят менты, извращенцы и психиатры). Обычно в «Эту Страшную Тайну» со временем посвящают нескольких доверенных лиц, как правило - из числа членов семьи. Это сложно и опасно, но необходимо. Маги тоже люди, и они не могут просто взять и отгородиться от контактов с людьми просто из-за того, что осознали все безбрежное величие космоса. Из-за этого осознания магу еще больше, чем раньше, нужен кто-то, с кем можно поговорить.

Со временем магу приходится смириться и начать с этим жить, и тогда у него начинает вырисовываться долговременная перспектива. Если новичка вовремя найдет сложившийся маг, это будет обучение в Традиции, Конвенции или группе Отщепенцев. Если маг вынужден экспериментировать сам по себе, значит, на районе появился новый Сирота. В эти дни, когда Мастера по всей планете стали птицами относительно редкими, большинству неофитов приходится остановиться на толике самообучения, некоторой ограниченной подготовке в Традиции и, возможно, пестром неорганизованном развитии под крылом нескольких небезразличных магов в каком-нибудь кабале, каждый из которых предоставит руку помощи и крупицу мудрости.

Мир сверхъестественного, единожды вцепившись, уже не отпускает. Те немногие, которые пытаются вернуться к своим нормальным жизням и не обращать внимания на зов магии, обнаруживают, что обыденный мир, как они его когда-то видели, исчез. В каждом уголке и каждом закутке кроется возможность. Чем дольше маг пытается избегать этой ответственности, тем сильнее она дает ему по мозгам. Некоторые маги теоретизируют насчет того, что крупнейшие группы Мародеров – это не те, кто «вспыхивает» при Пробуждении, а те впавшие в Тишину маги, которые слишком долго пытались держать все это дело в себе. Не знаю насчет этого, но зато я знаю, что в мире есть и другие штуки, которые интересуются магами. Будешь избегать Пробуждения слишком долго – они могут решить подтолкнуть тебя к следующей

остановке на колесе кармы. А если у тебя нет ни наставника, ни друга, а на пороге нарисовались вампиры, или оборотни, или кто угодно еще... в общем, нехорошо выйдет.

Чем закончится толчок

В целом, события протекают по одному из нескольких путей. Либо неофит свихнется и станет Мародером; либо в его жизни появится какой-то стабилизирующий элемент (маг Традиции, Технократ, Сирота или, избави Боже, Нефандус); либо маг разберется самостоятельно; либо же птенец просто себя угробит.

Пробудившись, Аватар не будет довольствоваться тем, чтобы сидеть и ждать. Он заставляет мага разбираться с собственными делами, причем попытки уклоняться от магии не входят в список «хороших» дел. Иногда Аватар может все устроить так, что сам маг ничего и не заметит. Магов окружают всякие занятные совпадения. Если маг Традиции по какой-то случайности окажется как раз в том же самом месте, что и ничего не понимающий новичок, кому будет надо задавать дурацкие вопросы на тему «как же так вышло»?

Если вы только что прошли через «*этот* опыт», **найдите кого-то, кто поможет**! Учиться самостоятельно разбираться с магией чрезвычайно опасно и обычно не сильно продуктивно. Даже если вы дойдете до того, что будете беседовать с каким-нибудь юродивым в метро, который не способен отличить небо от собственной задницы, вы в это время хотя бы не будете копаться в Вещах, Которые Человеку Знать Не Положено. Опять же, с некоторой вероятностью вы, пообщавшись с достаточным количеством двинутых на голову личностей, найдете кого-нибудь, кто поможет вам в понимании происходящего.

Если больше вообще ничего не выходит, прислушайтесь к тихому голосочку в вашей собственной голове. Хотя у Аватаров, похоже, есть собственные интересы и выгоды, они вряд ли станут вести вас совсем уж в гиблом направлении (это если вам не попался Аватар, запятнанный порчей, но в этом случае вам все равно хана, причем очень скоро). Провидческие сны, внезапные приливы предчувствий и несколько удачных догадок, по крайней мере, дадут вам направление, чтобы двигаться дальше.

Рука Помощи

::Так что она тебе говорила, мальчик?::

Кайл с удивлением посмотрел на свой экран. Он просто шарился по интернету, не делая ничего особенного, и тут неожиданно появилось окно диалога. Он даже не понимал точно, откуда оно всплыло. Он не был подключен ни к какой программе для чата.

::Что?:: - напечатал он в ответ.

::Ли Энн. Что она тебе говорила:: - пришел ответ незнакомца.

Кайл тупо уставился на экран. Он оглянулся на Ли Энн: ее внимание было приковано к ее монитору, и она явно не замечала ничего вокруг. Он вернулся к экрану собственного компьютера.

::Кто ты?:: - спросил он.

::Друг. Я знаю Ли Энн. Мне любопытно, что она тебе рассказывала. Мне обычно не выпадает поучаствовать в ее маленьких экспедициях в поисках новичков.::

Кайл нахмурился.

::Новичков?:: - спросил он.

::Ну, ты только что проснулся,:: - сообщил терминал. Это не было утверждением. - ::Она, скорее всего, говорила кучу вещей, которые тебе пока не понятны, насколько я ее знаю. У нее есть такая склонность. Не ее вина. Иногда я думаю, она и сама не понимает, что говорит.::

:-. Ну, она говорила всякие разные вещи:: - сказал Кайл.

:: Я гляжу, ты сильно доверчивый ☺. Хорошо. Дольше проживешь. Я сам тоже не доверяю людям. Я доверяю Ли Энн, но на самом деле этим и ограничивается. Ну, и обычно другим Адептам, но только в тех вещах, о которых я знаю, что могу им в них доверять. Ли Энн – одна из очень немногих людей, которым я доверяю во всем.::

:: Как мило:: - отозвался Кайл. ::Я за тебя счастлив, правда.::

::Я чувствую сарказм. Это замечательно. Но ты очень быстро сообразишь, что доверие всегда находится в шаге от того, чтобы стать обузой. У тебя есть семья? Даже не рассчитывай, что будешь говорить об этом со своими предками.::

Кайл мог только моргнуть.

:: Людям действительно очень трудно принимать штуки вроде такой:: - продолжил незнакомец, - ::ты – нечто совершенно иное, и с хорошей вероятностью, если ты расскажешь кому-то о магии, они тебе не поверят. По крайней мере, не сразу.::

:: Так что, я остаюсь сам по себе?:: - спросил Кайл.

:: Не совсем. Но ты очень быстро узнаешь, что между тобой и остальным миром есть большая разница. И они тоже будут это чувствовать. Некоторые из них будут из-за этого смотреть на тебя снизу вверх. Некоторые из них будут тебе завидовать, просто инстинктивно. Но большинство из них просто постарается от тебя отстраниться.::

«Не вижу отличий от того, как мои дела уже обстоят», подумал Кайл.

:: Значит, тебе повезло.:: - сказал незнакомец. Кайл неверяще уставился на текст. Как он?.. - ::Я раньше был очень близок к своей семье. Но после того, как я проснулся, я обнаружил, что продолжать отношения с ними очень трудно. Мы постепенно разошлись, и мне так никогда и не удалось покрыть этот разрыв, как я ни пытался. Теперь я уже и не пытаюсь.::

:: Почему?:: - спросил Кайл.

:: Слишком опасно. У меня есть враги, против которых у моей семьи нет ни единого шанса. Кроме того, мои враги могли бы использовать их, чтобы добраться до меня. Но, когда тебя нет рядом с ними, враги склонны об этом забывать. Для твоей семьи опасность меньше. Не то чтобы ее совсем не было, но она меньше. Псевдонимы – штука хорошая.::

Кайл кивнул.

:: Печально, да. С дружбой то же самое. Конечно, мне трудно заводить друзей, потому что я не люблю проводить время с людьми. И поддерживать с ними отношения я не могу. Не-маги... Они не понимают, обычно и неспособны понять, и с ними очень трудно говорить о вещах, сквозь которые мне случается проходить. Я уверен, что изредка бывают исключения, но...::

:: У меня никогда не получалось поддерживать отношения с людьми:: - напечатал Кайл.

:: А, ботаник своего класса?:: - спросил чужак. - :: Ничего необычного. На самом деле, я был довольно популярен, пока учился в школе. Куча друзей, все замечательно. После того, как я Пробудился, все изменилось. Не то чтобы я об этом жалел, впрочем. Теперь моя жизнь стала более полной, чем была когда бы то ни было. Несмотря на все ловушки и ямы, мне нравится быть там, где я есть.::

::Это хорошо:: - отозвался Кайл.

:: Да, это так. Но ловушек много, поверь. Думаешь, у тебя сейчас проблемы из-за того, что до тебя докапываются школьные хулиганы? Учти, что дальше хулиганы просто будут становиться все сильнее и сильнее. Даже другие маги в какой-то момент будут над тобой издеваться. И у тебя всегда будут враги. Уж в этом можешь мне верить. Маги – это ходячие магниты для неприятностей, и ты только что вступил в этот клуб. Они, вероятно, захотят тебя употребить, и в том числе – злоупотребить, а некоторые попытаются убить. Этот мир суров. Тебе придется постоянно ходить на цыпочках, мальчик.::

Кайл покачал головой.

:: Лучше собирайся. Ли Энн уже готова идти:: - написал незнакомец.

Кайл вышел из чата и обернулся к Ли Энн.

- Развлекаешься? – спросила она.

- О, просто тащусь, - ответил Кайл. Ли Энн нахмурилась. Ей было видно, что в данный момент он не особо счастлив.

- Я только что чатилась с Райаном. Думаю, я знаю, куда я собираюсь тебя отвести, - сказала она. – Идти тут недалеко, и это даст нам еще немного времени поговорить.

Кайл посмотрел на нее и улыбнулся.

- Думаю, я тоже с ним говорил, - сказал он.

- Неудивительно. Интернет-чаты – штука такая. Конечно, ты обнаружишь, что, когда сумеешь разобраться с работой всех этих штук, то сможешь одновременно управляться с кучей задач. Хороший трюк, и действительно очень полезный.

Ли Энн встала, ожидая, пока Кайл поднимется следом. Они оплатили проведенное за компьютерами время и ушли, снова побрели по улицам.

- Во всем этом есть хоть что-нибудь хорошее? – спросил Кайл.

Ли Энн кивнула.

- Есть много хорошего. Нужно платить высокую цену, но оно того стоит. Подумай о том насильнике, которого полиция, вероятно, теперь найдет. Когда они его поймают, он больше не причинит вреда ни одной женщине. Мелкие вещи вроде этой и позволяют чувствовать, что быть магом стоит того.

- Но об этом не с кем поговорить. Никого, к кому обратиться, - возразил Кайл.

- На самом деле есть с кем. ОК, с остальной частью мира общаться тяжело, это я тебе точно говорю. Но таких, у кого совсем уж никого нет, очень немного. Я видела несколько магов, которые вообще не получили обучения или даже развивались за счет самообразования. Такие бывают редко. Те, кого не обучают, обычно гибнут или сходят с ума. С теми, кто сумел обучиться самостоятельно, я веду себя очень вежливо, потому что я не хочу знать, как им удалось выжить. Но потенциал у них невероятный.

У тебя, впрочем, наставник будет, и он научит тебя тому, что тебе надо знать. Я веду тебя в хакерский клуб, где многие хакеры – маги, так сложилось. Райан думает, ты туда хорошо вольешься. Они продолжат с того места, на котором остановилась я.

Ты, наверное, заведешь там пару-тройку друзей. Они все довольно милые, но, на мой вкус, немного странноватые.

При этих словах Кайл не смог сдержать улыбку.

- Тебе повезло. Я нахожу не каждого, кто пробуждается. Но на самом деле, чтобы найти помощь, нужно просто знать, где искать. С этого момента, когда тебе будет нужна помощь, можешь начать со своего наставника, или с меня. Если мы не сможем тебе помочь, или если почему-то не захочем, то сможем подсказать тебе, где найти помощь. Обычное старомодное расследование тоже хорошо работает. Иногда тебе придется идти на риск и доверяться незнакомцам. Просто держи ухо востро и учись всему, что только можешь. Помни, что на каждого друга приходится трое врагов. Еще помни, что, когда тебе удастся найти такого друга, то ты нашел нечто более драгоценное, чем золото.

Ли Энн остановилась и улыбнулась.

- Ты справишься.

Она указала на окно второго этажа в здании рядом.

- Ты хочешь быть именно там. Просто скажи им, что знаешь меня. Остальное они сделают.

Кайл кивнул.

- Спасибо, - сказал он. – А ты не зайдешь?

Ли Энн покачала головой.

- Нет, мне надо идти. Кроме того, я нервирую кое-кого из них. Но ты справишься. Я думаю, ты хорошо найдешь с ними общий язык.

- Гм... Я тебя еще увижу? – спросил Кайл.

Ли Энн улыбнулась.

- Увидишь, если понадобится. Теперь давай поднимайся туда, - сказала Ли Энн, разворачивая его лицом к двери. Она слегка подтолкнула его и помахала вслед, когда он зашел. Кайл обернулся и увидел, как она резко развернулась на пятках и бесцельно двинулась дальше по улице.

Неизбежный Кроссовер

«Ну, мой новобранец – кинэйн подменышей, и он знает одного оборотня…»

Мы это слышали, мы в этом были, мы видели, как это делают.

С другой стороны, щепотка пряностей делает все блюдо вкуснее.

До тех пор, пока оккультные связи не отбиваются от рук, они могут отлично добавить хронике глубины. Если один конкретный участник группы подмастерьев знает конкретное сверхъестественное существо, или располагает каким-то специфическим союзником, или связан с какой-то паранормальной сущностью, вы можете обыграть эту связь применительно ко всей группе. Вампиры, оборотни и подменыши – у них у всех есть очень странные (и очень ошибочные) представления о магах. Если сложится так, что маг-неофит будет брать уроки у товарища,

относящегося к другой группе, могут возникнуть некоторые интересные осложнения. Вампиры склонны рассматривать магов в понятиях Тремер, и обычно они не ведают о полном потенциале работы с волей. Зато они очень охотно связывают Узами Крови любого мага, у которого хватит дурости склониться к их посулам, расписывая всю прелесть положения гуля и умалчивая о том, что это, по сути, рабство. Оборотни относятся к большинству магов недружелюбно, но кинфолк, т. е. кровный родственник оборотня, может рассчитывать на некоторое скудное дружелюбие. Разумеется, при условии, что он не будет заявляться в каэрн, ведь прекрасно известно, что *все* маги опустошают каэрны ради своей магической энергии. Возможно, подменыши по духу стоят ближе всех к волшебникам, хотя их часто ужасает огромная сила и потенциал, доступные волшебнику. Более того, феи обычно рассматривают магию в понятиях искусства грез, так что они способны предложить волшебнику креативность Гламура, но не сильно помогут ему по части метафизической системы.

Маг-новобранец, который ведет дела с другими тайными сообществами, может впутаться во всевозможные интриги и замыслы. Рассказчику это дает быструю и простую возможность создать несколько зацепок, и это дает возможность предоставить кабалу новичков доступ к некоторым альтернативным способам мысли. В конце концов, если бы Война Восхождения касалась только магов, то другие сверхъестественные существа, очевидно, не имели бы на человечество никакого влияния… но они его имеют. Найти роли для тех кусочков, что не вписываются в картину, для кусочков, которые не изучают даже другие маги, - о, это может быть интригующей задачей, даже вызовом, причем, чтобы принять его и победить, новобранцам может хватить одного лишь острого ума.

Как найти поддержку (или подачку…)

Ты знаешь достаточно, чтобы найти помощь. Ты знаешь, что в мире есть и другие маги, раз ты это читаешь. Возможно, у тебя нет дружелюбно настроенного Послушника вроде Ли Энн, который бы устроил тебе экскурсию и показал границы ринга. Чего тебе искать?

Маги – публика динамичная по самой своей природе. Они склонны обретаться в местах, где они могут видеть и делать всякие странные и необычные штуки. По крайней мере, в то время, пока они не зависают где-нибудь в космосе или мирах духов и не заняты еще чем-нибудь совсем уж колдунским и таинственным. Ты привыкнешь к таким вещам. Поверь. Ищи магов в контркультурах и альтернативных культурах. Ночные клубы, книжные магазины, скверно пахнущие лавки оккультных товаров, маршруты для пеших (или автостопных) путешествий – все это хорошие места. Храмы и церкви – тоже. Если вы настроены действительно готично, можете даже поискать по кладбищам, хотя те ребята, на которых вы там можете нарваться, могут оказаться не совсем тем, что вы искали…

С другой стороны, если вы чувствуете себя неуютно в подобном окружении… Привыкайте, что тут скажешь. Попытки цепляться за старый образ жизни и старые привычки не продвинут вас вверх по цепочке. Если вы будете просиживать штаны в университетах и на рабочем месте, у вас есть хорошие шансы на то, что вас загребет и переварит Технократия. Это тоже можно считать разновидностью развития, но это редко бывает приятно, и вы окажетесь в списке «плохих парней».

Если вы все это уже знаете

Некоторые немногочисленные везунчики из вашего числа уже имеют какой-то опыт по оккультной части. Поздравляем! У вас больше шансов по уши увязнуть в каком-нибудь сверхъестественном заговоре, или взорвать себе голову, когда будете пытаться провернуть что-то не по своим способностям.

Некоторые маги начинают с упорядоченной магии и продвигаются вверх по своим штудиям до самого момента Пробуждения. Если ты из них, значит, ты только что узнал о самом большом приколе всех времен и народов: тебе придется отбросить все, что ты знал, и отстроить свою магию заново с самого начала. Прикольно, да? К счастью, ты уже знаешь, что такое целеустремленность, обучение и усердная работа. С хорошей вероятностью, ты уже знаешь и парочку других магов.

Если ты относишься к какой-то еще группе ненормальных, значит, ты уже оказался на острие «сверхъестественного заговора». Вампиры, оборотни, феи – с кем бы ты ни якшался, будь уверен, что они, едва только узнают о твоем неожиданном просветлении, возьмут тебя за грудки и прижмут лопатками к стенке. Пойми: у всех этих групп есть своя борьба за силу, а обладать силой, которой больше ни у кого нет (то есть, тобой) – это серьезное преимущество. Скорее всего, тебя будут дергать то в одном направлении, то в другом, а ты тем временем будешь пытаться найти баланс между своими свежеобнаруженными талантами и требованиями своих сотоварищей. Маленький совет: всегда ставь магию на первое место. Все, что ты мог бы сделать, чтобы поддержать своих друзей-оборотней, никогда не будет сделано, если ты неожиданно взорвешься во вспышке Парадокса только потому, что не потрудился обучиться и узнать, что ты можешь себе позволить, а что – нет.

Обычно в подобных ситуациях тебе лучше всего смыться. Возможно, у тебя в оккультных кругах друзья и родственники, но ведь у всех магов есть друзья и родственники, и всем магам приходится покидать кого-то из них. Твое новое осознание действительности делает тебя товаром потребления. Ты отвечаешь перед самим собой и перед всеми магами за то, чтобы максимально полным образом раскрыть свои таланты, а не за то, чтобы тебя по личным причинам засосало в какую-то мелкую войнушку. Вампиры разгуливают по этому миру уже много сотен лет, и прекрасно будут разгуливать дальше без твоего участия. У тебя, с другой стороны, жизнь всего одна.

Круг Рассказчика

Итак, вы Рассказываете историю о Пробуждении. Прелюдия ли это, или активная часть игры, очень важно понимать природу Пробуждений и быть в силах сообщить ее игрокам. Существует четыре основных принципа, которые имеет смысл держать в голове, работая с Пробуждениями.

Не существует Систем. Нет схемы: «Происходит это, потом это, потом вот это». Существуют всевозможные виды Пробуждений, и образ, причина и тип различаются в каждом случае. Не то чтобы нельзя было его описать – просто при этом не используются кубики и почти не используются правила.

Помните, у Пробуждения есть катализатор – что-то, что высекает искру, что-то, что определяет его форму и его действие на мага. Вот с этого момента вы можете развлекаться. Пробуждение может быть простым (скажем, персонаж просто нашел решение сложной проблемы) или очень замысловатым (скажем, мысленное искание в глубинах собственного разума). Образ проще всего: оно просто случается. Остальное сильно зависит от персонажа и от того, что вы и игрок для этого персонажа хотите.

Дикие Пробуждения работают немного иначе. «Дикое Пробуждение» - это когда персонаж Пробуждается с очень недолго продолжающимся доступом к полному потенциалу мага. Подобные Пробуждения редки и очень опасны. В механических терминах, им стоит случаться только с магом, у которого минимум три очка в показателе Аватара, причем уровень доступных в «дикий» период Сфер и Арете не должен превышать этого показателя. Помните: Дикое Пробуждение происходит, когда Аватар на короткое время «захватывает контроль». Хотя это – всего лишь предложение, оно дает Рассказчику курс действий. В ходе Дикого Пробуждения маг расшвыривается заклинаниями за счет инстинкта, который оказывается заметно сильнее его нормальных нетренированных способностей. Подобные возможности остаются на откуп Рассказчику, так что игрок, разумеется, не может ни рассчитывать на «неизбежность» такого расклада, ни немедленно начинать отыгрывать Дикое Пробуждение. Могущественный Аватар еще не гарантирует, что начнутся безобразия.

Игроки, которые хотят вызвать к жизни едва-едва Пробудившегося мага, должны отдавать себе отчет в том, что это будет значить. Они начинают с заметно более слабым магом, и они часто оказываются целями для врагов персонажа. В качестве Рассказчика вы, по крайней мере, должны осознавать, что это может изменить и скорость вашей хроники, и, в какой-то мере, ее фокус. Если вы хотите отправить персонажей на поиски пропавшего Оракула, это вряд ли произойдет, если один из них только что Пробудился и лишь начинает понимать магию.

Да, вы можете начать историю, позволив игрокам отыгрывать персонажей, которые Пробудятся по ходу игры. Во многих случаях это будет требовать большого количества ролевого отыгрыша отдельных игроков на одиночных сессиях. Такого рода хроника очень требовательна и к игрокам, и к Рассказчикам, поскольку вам придется строить то, что обычно составляет часть предыстории персонажа. Приложение содержит правила, по которым можно создавать еще не Пробудившихся или только что Пробудившихся персонажей.

Пробуждение создает великолепные возможности для развития сюжета. Как отреагируют персонажи, обнаружив Дикого мага? Смогут ли они найти заслуживающего доверия наставника для ребенка с острой интуицией? Как они

смогут не дать свеже-Пробужденному магу попасть в сети его девушки-Нефанди? Рассуждая о том, что может произойти, вы легко придумаете сотни возможных сюжетов, подсюжетов и интересных поворотов сюжетов.

Глава Вторая: Встаньте на Ноги

Нита ездила на Мустанге 67 года, который мы называли «Шинана». Ну, как в сериале «Martin»: «Это Шинана, она знает, что творится!». Она имела обыкновение высовываться из окна и орать людям, которые шли мимо: «Эй! Я пересплю с тобой за твою машину!» Она уважала мужчин, которые не стали бы с ней спать.

Еще она играла на гитаре – обычной, акустической. Иногда мы шли к ней домой и сидели у нее в подвале: она играла на гитаре, а я пыталась подобрать какие-нибудь дурацкие блюзовые стихи. Дом был не старый, и на самом деле он был в дорогой части города, но он всегда казался мне трейлером. Возможно, дело было в матери Ниты, которая ходила в линялых розовых лосинах, или в том, что ковер был темно-коричневым, занавески никогда не открывались, и повсюду валялись газеты и всякий рекламно-буклетный мусор. Неважно; просто это место выглядело, будто здесь живет какая-нибудь нищая белая шваль, и мне здесь всегда было несколько неуютно.

Но Нита была моим другом, и проводить с ней время было прикольно. И, когда я была рядом с ней, постоянно что-нибудь случалось. Не то чтобы она специально что-нибудь устраивала, но... подобные штуки происходили только тогда, когда я была с ней.

Первая вещь была мелкой. Мы ехали смотреть боевик на огромном грузовике ее отца (это был один из тех многочисленных дней, когда Шинана отказалась заводиться), какой-то ее приятель сидел на заднем сиденье, а я – на переднем, рядом с ней, словно стрелок рядом с пилотом вертолета. Мы резко свернули на поворот налево, который вел на парковку, и, как раз когда мы уже почти проскочили, что-то врезалось в заднюю часть машины.

Думаю, тот чел в маленьком сером «Rabbit» думал, что мы слишком резко поворачивали, или что-то еще в этом роде, потому что, едва мы съехали с шоссе, он выскочил из машины и начал орать. Какая-то фигня на тему того, что у него не было возможности остановиться, и что, по нашему мнению, мы делали, и что лучше бы у нас был хороший адвокат, потому что уж он позаботится устроить нам показательную порку. Я была слишком изумлена, чтобы что-то делать, но Нита поплотнее надвинула на глаза свои свои коричневые пластиковые очки, оправила джинсы и пинком открыла дверь.

- Я? А ты, по-твоему, какого черта думал? У тебя было пятнадцать секунд, когда ты четко нас видел, и ты даже скорость сбросить не попытался! Нам был зеленый свет!

Не самая крутая речь в мире.

Но она, по ходу, сработала, потому что при виде долговязой, конопатой шестнадцатилетней девушки в джинсах, высоких кедах-«конверсах», черной футболке и очках ботанского вида чувак заткнулся мгновенно и качественно. Когда явилась полиция, к нему внезапно снова вернулся голос – и арсенал матерщины. Возможно, дело было в том, что его раньше арестовывали за вождение в пьяном виде, а может, и в том, что у копов на него уже была выписана пара ордеров, но я думаю, он просто решил, что с его стороны будет очень чотко и по-пацански подергаться в наручниках и поорать «сука», пока его упихивали в полицейскую машину. Для него это кончилось дополнительной статьей за оскорбления.

Видите? Вроде мелочь. Просто какое-то хуйло, вмазавшись в нашу тачку, огребло больше, чем планировало. Но такие мелочи были довольно типичны. Вокруг Ниты ничего не могло оставаться простым и незамутненным, даже когда мы были в моем

районе. Я жила в восточном конце города, куда переезжали всякие чуваки, понаехавшие из других штатов и взявшие с собой свои деньги. Здесь все казалось скучным, стерильным и безопасным, пока мы с Нитой не решили выбраться съесть по мороженому.

Кафе «Голубой Койот» было последним заведением в длинном узком молле, который, словно стена, отмечал конец территории, отведенной яппи. По ту сторону забора из стальной сетки, который огораживал парковку, был пустой участок, загаженный пивными бутылками, ломаными досками и всяким гнилым хруньем. Несколько мерзких тряпок сползли до основания изгороди и мокрой горкой навалились на витую проволоку. Все остальные магазины к этому часу уже перестали работать, молл и идущий вдоль него крытый тротуар были темными, и джип моей мамы остался единственной машиной на стоянке.

Но здесь были и другие. Какие-то люди тусовались в тени, за пределами фиолетового неонового света из окон кафе. Я пыталась их игнорировать, пыталась быть крутой, но один из них шагнул мне навстречу, когда я торопилась угнаться за широкими шагами Ниты. Пацан был одет в черную кожанку, у него были запавшие, жестокие глаза на бледном лице. Сейчас, наверное, я назвала бы его готом, но тогда я еще не знала, что такое гот, а теперь я бы еще и подумала, что поступить так значило бы ужасно обидеть готов. Он потянулся ко мне и вцепился рукой в мой плащ.

- Эй, глянь на это.

Он махнул рукой на колонну, возле которой шарились какая-то тощая девка и пахнущий мочой парень с ирокезом, в темноте похожие на упырей. Девка дернула кончиком носа в направлении потолка.

- Посмотри, что мы поймали.

Я посмотрела наверх.

Они поймали белку. Она очень медленно покачивалась в воздухе, подвешенная на запутанной бечевочной сетке, которая растягивала ее за лапы, удерживая ее в позе какого-то извращенного распятия. Ее голова была запрокинула, и ее крохотная нижняя челюсть отвисла, показывая острые нижние зубы. Сначала я подумала, что у нее течет кровь из ушей, но потом поняла, что потеки вязкой жидкости, которые изгадили ей щеки, были остатками ее глаз. Глазницы были темными; черные бусинки выдавили из них и размазали, как гнилые ягоды черники.

Я стояла, завороженная, не в силах отвести глаза от этой жуткой маленькой штуки. Ее хвост был таким идеальным, таким пушистым... Пацан все еще держал меня за руку, и он наклонился ближе.

- Смотри... Ты это видишь?

Нита разрушила эти странные чары, выдернув у него мою руку и втащив меня в «Голубой Койот». Она усадила меня за стол и решительно вышла обратно на улицу. Когда мы выходили, ни подростков, ни их белки больше не было. Молл снова был обычным, но изменилась я. По дороге домой Нита в основном молчала, и я ее с тех пор не видела.

Но со мной продолжают происходить всякие штуки.

Как найти и удержать наставника

Всегда их двое, мастер и ученик.

- Йода, «Звездные Войны: Призрачная Угроза»

Как начать поиски

«Мастерство и Преподавание», Chas. A. Marketwell, Adeptus Major, Magister Alumnae.

Появилась не позднее 1935 года.

Перевод: 1999, М. Рэйчел Ричард, Зелатор.

Раздел V.III.i

Как уже демонстрировалось в предыдущем разделе, для опытного Адепта несложно проинспектировать группу молодых людей и быстро выбрать из них тех, кто обладает некоторым количеством природной склонности к магическим штудиям. Существуют определенные характеристики, которые являются общими для всех потенциальных магов Ордена (можно даже выдвинуть предположение, что существуют определенные черты, коими обладают все маги каждой традиции, но это тема для совершенно другого исследования), и тот, кто планирует стать учителем, обязан распознавать те вещи, что идентифицируют его студентов.

Это совершенно неприменимо к молодому человеку, который осознает свой интерес прежде того, как с ним установит контакт учитель. Как же подобному студенту найти себе наставника? Он несведущ в устройстве магического сообщества, и он определенно не обладает восприимчивостью, необходимой, чтобы выбрать достаточно знающего и опытного волшебника себе в учителя. Итак, что он может делать ради исполнения своих чаяний?

Возможно, наилучший способ найти учителя для того, кто является новичком в делах таинных, - это установить контакты в тех кругах, где он уже вращается. Хотя люди с даром истинного понимания Гобелена и того, как он работает, редки, они не настолько необычайны, чтобы их невозможно было найти, если искатель подойдет к делу с подобающей решимостью. Заводите с собратьями по учебному заведению или с друзьями беседы, которые касаются оккультизма или различных эзотерических тем, и оценивайте их реакцию. Если кто-то представится более сведущим или заинтересованным, чем остальные, продолжите разрабатывать его. Не столь уж невероятно, что, забросив эту сеть достаточное количество раз, будущий неофит выловит себе отца-покровителя.

Библиотеки также служат хорошим местом для начала поиска. Если в библиотеке есть достойная подборка книг на эзотерические темы, то список имен, записанных на листке бумаги на форзаце, может направить студента к другим людям, разделяющим его интересы. В лучшем случае, одно из имен будет явно выделяться, и студенту останется только проследить этого человека. В худшем случае, студент познакомится с более типичными элементами библиотеки мага.

Логическое продолжение поиска по библиотеке – высшие учебные заведения. В университетах часто встречаются эксцентричные профессора, и даже преподаватели более обыденных предметов, вроде химии, могут иметь оккультные познания. Если в

местном вузе нет ни одного такого профессора, в музее или на кафедре истории может найтись что-нибудь интересное.

Разного рода братства могут открыть проход в еще более скрытные круги. Некоторые члены нашего собственного Ордена поддерживают отношения с «вольными каменщиками», и временами встречаются те, кто является членами обеих этих организаций. Опять же, в худшем случае студент приобретет некоторые познания относительно того, как работают группы, нацеленные на достижение тайных целей и формирующие приватные сообщества.

Наконец, предрасположенность к работе с волей, как известно, передается от поколения к поколению; возможно, для студента будет хорошей идеей осторожно порасспрашивать о своих родителях, дядях и племянниках. Хорошо задокументирован тот факт, что в некоторых традициях сильнейшие связи имеют семейственную природу. Как уже упоминалось, состоявшиеся маги нечасто объявляют широкой публике о своем существовании, так что молодого человека, который думает, что его родители никак не могут знать ничего подобного, может ожидать сюрприз.

В любом случае, для многих ново-Пробужденных подмастерьев поиск мастера часто бывает инстинктивным: ощущение отчужденности и отличие в способах восприятия естественным образом ведет к поиску группы себе подобных. Когда подающий надежды магус углубляется в исследования, опыт поиска метафизического знания (поиск подходящего наставника, или свидетельств того, что подобное изменение и откровение не являются чем-то уникальным) предоставляет ценный опыт для дальнейших работ. Поиск магии, в конце концов, есть искание знания, и студент, который находит наставника после кропотливого поиска по библиотекам, музеям и тайным обществам, куда лучше подготовлен к компетентному продолжению этого искания.

Поиски учителей в наши дни

Дополнение к Маркетвеллу

Маркетвелл очевидным образом пропускает несколько методов поиска наставников, которые обычны в наше время. Первое, что приходит на ум – Интернет: e-mail, новостные группы и программы чатов вроде IRC и ICQ могут помочь студентам установить контакт со знающими людьми изо всех традиций и со всего мира. Но проблема с тем, что мастер не афиширует свое присутствие (Маркетвелл последовательно употребляет в речи мужской род, вот же сексист...), однако, остается актуальной. Тихушника трудно вытащить на свет Божий, даже если он – обычный человек. Вызвать на дискуссию скрытного Герметика сложнее – в геометрической прогрессии.

Библиотеки сейчас тоже выглядят немного не так, как описал Маркетвелл. Времена регистрационных карточек и штампов на библиотечных книгах остались в прошлом, а получить доступ к компьютерным записям о выдаче книг нелегко, если только ищущий не работает в библиотеке. С другой стороны, сейчас в библиотеках обычно много больше книг по оккультизму и метафизике, чем в 1935-м. Возросшая доступность информации отчасти компенсирует отсутствие легкодоступного списка заинтересованных в ней людей.

Кроме того, рост общественного интереса к эзотерическим материям облегчает жизнь того, кто надеется стать подмастерьем: ему проще и открыто выражать свой интерес, и находить группы единомышленников. Есть группы спиритуалистов,

ковены, кабалы и просто клубы гадания, объявления которых можно найти в любом книжном магазине и любой кофейне. В газетах попадаются объявления о наборе на курсы Телемы. Звездный Орел (Starhawk) чуть ли не стала еще одним членом вашей семьи. Все это дает подмастерью в наши дни серьезное преимущество перед подмастерьем времен Маркетвелла: сейчас намного более, чем тогда, приемлемо интересоваться оккультизмом и обсуждать оккультные темы. Соответственно, наилучшим доступным студенту способом найти наставника раньше, чем наставник найдет его, может быть просто общаться с людьми.

MPP

Осмотрительность и выбор

Раздел V.III.iii

Выбор подмастерья мастером – это долгий процесс, который характеризуется прежде всего тщательным изучением привычек потенциального студента относительно учебы, его склонности к тайным искусствам, желания получать наставления, личных привычек, темперамента и множества других факторов, которые при первом рассмотрении могут показаться случайными или тривиальными. Однако оба должны идеально соответствовать друг другу, чтобы взрастить успешную среду для образования. Мастер не сможет обучать студента, который, например, не способен сидеть тихо даже один час, а тем более пятнадцать; не может он обучать и подающего надежды молодого человека, которому более интересно гоняться за каждой юбкой, нежели культивировать силу воли.

В текстах вроде этого роль патера в паре чаще всего отмечается и описывается; предоставляются предложения, советы, а иногда и правила, которым магус может следовать в своих усилиях найти ученика. Все это хорошо и прекрасно, но необходимо уделить некоторое внимание роли студента. Хотя в некоторых кругах эта мысль может быть необычайной, удобство и удовлетворение подмастерья вносят не меньший вклад в обучение, чем удобство и удовлетворение учителя, а возможно, и больший.

Если студенту некомфортно с его учителем, он будет раздражаться уроками, находя их ограничивающими и подавляющими. Он может стать ленивым или, наоборот, начать бунтовать, сознательно саботируя свое обучение из простого желания прекратить подобное состояние своих дел. В любом случае, Орден потерял мага (возможно, и двух), и Ananahl, мудрость Ордена, уменьшилась. Ради блага их обоих, и ради блага Ордена, должно в некоторой степени предоставлять студенту право голоса в процессе его обучения, и я предлагаю этот раздел как пособие для студента.

Во-первых, студент должен обдумать, совместим ли подход его мастера к искусствам с его собственным. Адептус Эссенции может быть неподходящим наставником для студента, интересующегося устройством внутренностей животных; Magister Scholae, затворившийся в своей башне, практически наверняка разочарует более динамичного новобранца, основная цель которого – научиться направлять необузданные стихии природы.

Во-вторых, новиций должен оценить темперамент своего потенциального учителя, так же, как мастер оценил его собственный. Во многих случаях мастер и ученик должны жить в одном помещении, иногда – в таком, где, кроме них, никого нет, иногда – вместе с более крупной группой мастеров и подмастерьев. Во втором случае мало что можно сделать, чтобы все были друг другом довольны, но в первом

можно и должно сделать многое, чтобы в доме не было дурных намерений. Первый шаг к тому, чтобы не дать проблемам произойти – это избегать тех вещей, что вызывают проблемы. Это может показаться чрезмерно простым, но самые здоровые принципы и в физике, и в Искусствах всегда просты. Если, например, студент физически не переносит табачный дым, ему не должно становиться подмастерьем у мастера, который жить не может без трубки.

Заключение этой рекомендации, впрочем, состоит в том, что иногда часть образования студента и составляют терпимость, терпение и снисходительность. Способность концентрироваться, несмотря на отвлекающие факторы, жизненно важна для мага, и часть долга учителя по отношению к подмастерью – обучить его этой концентрации посредством практики, в самом буквальном смысле. Баланс между неразрешимыми различиями темперамента и простым раздражением деликатен. Неофиту подобает быть абсолютно уверенным, что он справедливо соизмеряет собственный характер и собственные предпочтения. Хотя найти нового патера и не невозможно (см. Раздел V.III.iv), это, по меньшей мере, неприятно. В дополнение отмечу, что для студента определенно глупость – отвергать идеального во всем прочем мастера на основании одного мелкого недостатка или привычки. Совершенность не есть вотчина неофита.

В-третьих, студент должен произвести оценку материальных возможностей учителя к наставлению. Есть ли у мага библиотека? *Sanctum sanctorum*? Время, которое он сможет уделять? Это редко составляет заботу в среде Адептов и Магистров Ордена, но тем студентам, что чают присоединиться к другим группам, стоит тщательно взвесить этот вопрос. Объем знания, которое студент обязан впитать, дабы завершить хотя бы и самые базовые из своих таинных штудий, ошеломляет; он окажет себе худую услугу, поступив в подмастерья к магусу со скудными возможностями. (Это, кстати, не показатель того, что сам наставник плох. Как рассуждается в других изысканиях, не всякий маг, и даже не всякий маг Ордена, может в полной мере избегнуть мирских аспектов жизни и связанной с ними ответственности).

Употребляемые архаизмы:

Патер: просторечное. Наставник, ментор, учитель.

Эссенция: формальное. Искусства Материи. Все еще в ходу.

Адептус: Адепт.

Ананаль: «Мудрость» по-енохийски.

Magister Alumnae: латынь. Мастер Студентов. Типа завуча.

Sanctum sanctorum: …тьфу, ну и гадость эта ваша латынь…

MPP

В том, что касается жизненных обыденностей, новицию должно иметь в виду свои базовые человеческие потребности. Будет ли он укрыт на время своего ученичества? Если у него есть кто-то, кого он должен содержать, как обеспечивать потребности зависящих от него? Приходится ли ему зарабатывать жалованье, чтобы оплачивать себе стол и кров, или наставник готов взвалить на себя груз всех аспектов существования студента? Хотя пост – принятая среди некоторых магов форма подготовки к Деланиям (Workings), он не должен быть постоянным образом бытия. Если студенту приходится полностью обеспечивать себя, как это обыкновенно в

некоторых восточных сектах, то обучение звучит в совершенно ином тембре: задачу каждодневного выживания необходимо вписать в курс таинного наставления.

Наконец, остается вопрос с другими студентами. Некоторых неофитов лишь отвлекают их сверстники по обучению; других соперничество и соревнование пришпоривают и гонят к совершенству. Потенциальному подмастерью следует быть в полной мере знакомым с учебной средой, и, прежде чем занимать позицию, ему стоит знать, к первому или ко второму типу он относится. Далее вполне очевидно, что студенту, который лучше всего работает без сопровождения, лучше не становиться подопечным волшебника или патера, у которого уже целый выводок учеников. Студенту же, которого подбадривает присутствие других, следует, опять-таки, очевидно, избегать одиноких башен, которые занимают лишь он сам, его мастер и несколько тысяч пыльных томов.

И последнее слово на эту конкретную тему. Я напоминаю студенту, что он есть, собственно, только студент. Он еще не знает всего, что касается обучения и подготовки магуса, и исходить из того, что он всегда знает все лучше, чем старшие и более опытные маги, означает призывать себе на голову беду. Эти наброски образа действия – лишь предложения. Если все вышестоящие студента соглашаются на том, что он обязан поступить в подмастерья к конкретному мастеру, несмотря на нелюбовь студента лично к нему, то для студента практически долг – поступить именно так. Я аргументирую в пользу максимально возможной совместимости в парах мастер-подмастерье. Я не аргументирую в пользу бездумного неуважения к старшим и вопиющего эгоцентризма со стороны студентов.

Отношения и конфликты между мастером и студентом

Дополнение к Маркетвеллу

Опять же, стиль Маркетвелла замечателен сухостью и невыразительностью, но большинство важных моментов он выделил. Студент вряд ли много узнает у учителя, с которым не может ужиться. Некоторым наставникам просто не дано брать студентов, как бы они того ни хотели. Обучение не сводится к тому, чтобы клещом повиснуть на первом же встреченном маге.

Когда вы «подбираете» наставника, помните: *вам предстоят вещи, которые вам не понравятся*. Учитывая, как сложно найти действительно талантливого мага, готового обучать мистериям, вам, возможно, придется брать что нашли. Некоторые стороны положения подмастерья всегда бывают раздражающими, сложными или даже болезненными, и студент, который пытается их избежать, скорее всего, просто ищет не хорошего наставника, а простой выход. Штука в том, чтобы найти кого-то, с чьими заскоками вы сможете ужиться.

В качестве подмастерья вы можете ожидать, что будут конфликтные эпизоды. Сам процесс изучения магии предполагает, что вы будете проявлять любознательность, и ваши вопросы и исследования неизбежно приведут к столкновениям мнений. Вам придется вымерять шаги в вашем танце. С одной стороны, слишком сильно достав своего мастера, вы получите хорошую трепку, или даже Клеймо (Brand). С другой стороны, вы не можете расти и развиваться как маг, пока не подпалите себе хвост. Наставник – всего лишь направляющая вас рука, а силу намерения должны предоставлять вы сами.

Прежде всего, важно понимать, когда следует остановиться и остыть. Спорить с вашим наставником нормально, от вас этого даже ожидают. Прервите спор, позвольте ему улечься и вернитесь к работе над проблемой в другой день. Поспешные суждения

позже обернутся проблемами. Дайте себе время усвоить то, что вы выучили. Некоторые мастера учат посредством противоречий, или просто выдают вам раздражающие вас загадки, над которыми приходится ломать голову. Чем больше времени вы даете себе на то, чтобы над чем-то подумать, тем больше решений придет вам на ум, и тем больше у вас шансов заметить момент, когда уже возникла необходимость сознательно разгребать навороченное. Ваш наставник знает больше, чем вы, и, возможно, хорошо представляет, как именно направлять ваши занятия, но это не значит, что мастер всегда прав. Определите комфортный для вас уровень и с самого начала дайте мастеру понять, с чем вы справитесь, что вы делать не станете, и как далеко вы готовы заходить. (И будьте готовы нарушить эти решения, поскольку большинство мастеров будут пинками гнать вас вверх, заставляя пробивать установленные вами потолки). Если вы больше не можете выучить ничего нового – либо потому, что вы уже изучили все штучки вашего учителя, либо потому, что некое фундаментальное разногласие больше не позволяет вам работать вместе, - прекращайте обучение, чтобы вы оба могли двинуться дальше.

MPP

Как найти подмастерье

Круто, теперь вы знаете, чего нужно искать в учителе. А как потенциальный учитель может найти подмастерье?

Если бы Традиции знали ответ, они бы куда лучше справлялись с Войной Восхождения.

Невозможно предугадать, Пробудится ли данный конкретный индивид. Даже предсказание с помощью магии Времени лишь обрисовывает возможные варианты будущего, а будущее потенциальных магов обычно более размыто, чем у остальных. Что еще хуже, маг мог сам заблокировать себя от просмотра с помощью Времени, так что он даже в прошлом оказывается четко помечен как будущий маг – но кто захочет рисковать, принимая в обучение подмастерье, который позаботился закрыть свое будущее настоящее от взгляда сквозь время? Кто знает, чем он в итоге может оказаться?

Найти кого-то после Пробуждения, конечно, несложно. Некоторая способность ощущать Основы позволяет заметить Квинтэссенцию, накопленную в Аватаре и узоре латентного мага (это, конечно, если у студента вообще есть показатель Аватара). Некоторые виды магии Энтропии могут отметить «совпадения» вокруг ново-Пробужденного мага, которые на самом деле являются изменениями реальности. И, разумеется, магия Духа может заметить Аватар, который движется внутри (или вне) подмастерья.

Маги обнаружили, что самый надежный способ заполучить потенциального подмастерья (если не считать простое прогуливание по улицам в поисках ново-Пробужденных) – это обучать группу аколитов, предпочтительно – с высоким показателем Предназначения. Маг с сильной связью с Энтропией всегда может ощутить, как реальность тянется и прогибается вокруг могучего Предназначения, таща человека в какое-то определенное место. Хотя могучее Предназначение может быть и у людей, во всех остальных отношениях нормальных, люди с сильной нитью часто имеют ту или иную связь с миром сверхъестественного: может, потенциал к Пробуждению,

может – связь с каким-то другим элементом мира паранормального. Разумеется, Предназначение конкретного индивида может вести вниз по темному пути… но на такие риски приходится идти каждому учителю.

Посвящение (Initiation)

«Юные Маги: Обозрение», эссе Трэвиса МакНейра, выдержки из Части Третьей.

Большинство организованных Традиций предусматривает посвящение того или иного рода, будь то пятичасовой ритуал наделения именем или ужирание до зеленых чертиков в обществе других новобранцев и наставников. Здесь мы представляем пример посвящений более формального сорта. Эта брошюра предоставлена Хористкой из Акрона, Огайо, по имени Рамона Брайтман. Она сохранила его с последнего посвящения, на котором она присутствовала в Акронском доме молитвы и песни, и она передает его со своим благословением и с надеждой, что он поможет юным новобранцам преодолеть страх перед своим неизбежным переходом в аколиты.

Ровный Переход

Возможно, прямо сейчас ты сидишь, сжав в руке эту бумагу, и обливаешься потом, пытаясь вспомнить все правильные ответы на вопросы, которые будут задавать тебе Экзархи, вспомнить все места, где положено будет пробормотать «Слава» и «Да восславим Единого». Возможно, ты сжимаешь руки, прижав их к груди, и трясешься от общего возбуждения. В любом случае, потрать минуту, чтобы это прочитать. Глубоко вздохни, и вспомни, что ты здесь потому, что ты Избран. Все будет хорошо!

Что будет происходить?

Посвящение - не такое страшное событие, как может казаться, и не такое потрясающее. То, для чего ты, твой наставник и все остальные участники сегодня собрались – это формальное представление тебя группе и Единому. Это ритуал перехода, социальная церемония, которая отмечает переход какого-то человека от одного этапа жизни к другому. В твоем случае, ритуал перехода празднует твой переход из состояния «просто обычного человека» в круг Верных.

Твой наставник – твой Прецепт – наверняка уже рассказал тебе все основные вещи, которые сегодня будут происходить, так что мы просто коснемся некоторых важных практических моментов, а потом перейдем к более духовным материям.

До Ритуала

Убедись, что ты принял душ, сходил в туалет и сделал все, что тебе могло потребоваться, до того, как встанешь перед Дверью Оглашения. Если тебе нужно принять какие-то лекарства, позаботься принять их заблаговременно, чтобы они успели подействовать к началу церемонии. Еще позаботься, чтобы твоя ряса была удобной.

Не накручивай себя, снова и снова повторяя свой катехизис, когда уже одел рясу. Прецепты всегда заботятся о том, чтобы их подмастерья знали каждое слово и каждый ответ, так что изводить себя сейчас совершенно бессмысленно.

Проверь, что у тебя при себе все, что нужно для ритуала: книга гимнов, шелковый шнур, песок, свеча, - но сделай это только один раз. Возможно, стоит сделать это, как раз когда ты будешь выходить из комнаты аколитов на инициацию. При таком раскладе ты не станешь все проверять, перепроверять, перепроверять по третьему кругу, а еще не сможешь «на секундочку положить» свои вещи и забыть их, уходя. Слишком нервничая насчет своих вещей, как и насчет катехизиса, ты не облегчишь себе жизнь.

В процессе Ритуала

Еще раз: расслабься. Не пытайся предугадать, когда именно будет следующая пауза и тебе нужно будет что-то говорить. Это просто произойдет. Мастера уже делали это раньше, и, когда тебе надо будет что-то делать, они дадут тебе знать.

Не следует, однако, впадать в излишнюю леность и позволять своим мыслям блуждать. Тебе не нужно себя накручивать, но нужно проявлять внимание к происходящему. Обычно, впрочем, это не составляет труда: большинство подмастерьев возбуждены и ловят каждое слово, которое поют, произносят или шепчут вокруг них.

Тебя может удивить или повергнуть во благоговейный трепет то, какими Экзархи и твой наставник предстанут на церемонии. Они будут облачены в свои полные регалии Хористов, и многие из них производят впечатление самим своим поведением, находясь в доме молитвы и придавая славы Единому.

Возможно также, что ты сам себя удивишь. Некоторые немногочисленные инициаты в ходе ритуала начинали сиять, а кое-кто – петь голосами, которые они никогда раньше и не мечтали услышать из своих уст. Не беспокойся: произойдет такое или нет, неважно, ибо это именно твоя сила в Силе проявляет себя во время твоего представления, и ничего более. Ты будешь привыкать к этому по мере того, как будешь участвовать в разных формальных мероприятиях.

После Ритуала

Когда вы закончите, ты официально станешь участником Конгрегации. Событие совершенно определенно следует отпраздновать, но не раньше, чем все закончится. Пока ты в святая святых, тебе стоит продолжать вести себя по-ритуальному, причем до тех пор, пока ты не уйдешь с глаз Экзархов, не выйдешь из дверей и не вернешься в комнату аколитов. И даже там подожди еще несколько минут. Подожди, пока снимешь рясу, пока твое умонастроение снова станет более обыденным, потом выйди за дверь – и тогда вопи, пой, танцуй и что угодно еще. Но уж тогда делай это смело.

После празднества тебе, возможно, захочется потратить еще несколько минут перед сном на сосредоточенное размышление или на молитву, смотря что ты предпочитаешь. Ты миновал важную ступень своей подготовки и начал новую фазу своей жизни, так что невредно обдумать это, когда спадет напряжение самой ситуации. Когда ты проходил посвящение – что это значило для тебя? Что оно значит для тебя теперь? И что ты видишь в том, что тебе довелось и доведется пережить в качестве Хориста?

В общем, к этому все и сводится – к твоей жизни в качестве Хориста. Посвящение – это всего лишь начало, всего лишь приветствие и рукопожатие, отмечающее начало отношений длиной во всю жизнь.

«Что, если?..»

Инициаты всегда спрашивают множество «что, если?». Вот несколько частых вопросов и несколько ответов на них.

- Что, если я забуду слова, которые мне положено говорить?

Если забудешь, посмотри на своего наставника. Он здесь, чтобы тебе помочь, как и все Певцы. Он может тебе подсказать, или еще как-нибудь напомнить. Не беспокойся так уж сильно, если и правда забудешь несколько слов – такое бывает, и никто из мастеров на это не сердится.

- Что, если мне приспичит чихнуть, или сходить в туалет, или сбегать за чем-то, что я забыл?

Если тебе захотелось чихнуть, попробуй думать о чем-нибудь другом. Если не получается – ну что ж, чихай.

К сожалению, выходить из помещения, где проходит ритуал, после начала действия не разрешается. Это сложная ситуация, но у тебя должно получиться сосредоточить внимание на самом ритуале и этим отвлечь себя. Упражнения в медитации, которые давал тебе твой наставник, имеют более важные цели, чем просто научиться медитировать, и отключение мирских мыслей – одна из этих целей.

- Что, если в процессе ритуала я споткнусь/ рыгну/ пукну/ сделаю что-то еще неудобное?

Не беспокойся об этом. Сохраняй спокойствие, и сохраняй фокус. Никто не рассердится на подобную мелочь, и, если ты не станешь привлекать к ней внимание, вполне возможно, что ее никто и не заметит.

- Что, если я передумаю?

В идеале, ты уже давно разобрался в своей душе и ее порывах задолго до того, как приблизился к комнате аколитов и ритуальным рясам. Если это оказалось не так, то ты столкнулся с вопросом, на который не сможет ответить никакая информационная брошюра. Если ты понял, что сомневаешься в своем решении, возможно, тебе стоит позвать на помощь своего Прецепта; помимо этого, тебя должны направлять твой Аватар и твой собственный разум.

Удачи, и ступай в гармонии.

Менее упорядоченные Посвящения

Разумеется, не все подмастерья входят в подобные группы с сильными традициями и склонностью к регламентам. Многие, если не большинство, оказываются введены в свои конкретные сообщества, сами того не заметив. Как и

взросление, такие вещи просто случаются, и никто этого особо не замечает, пока все уже почти не случится.

Некоторые подмастерья Вербена вообще не осознают, что их посвятили в Традицию, пока не посетят свое первое собрание. Наставник конкретного студента просто направляет ход мыслей студента, спрашивая, испытывая, подводя к вопросам и предоставляя студенту следовать по определенному пути, хотя этот путь может быть нечетким, вплоть до перехода в полноценные подмастерья.

Члены Культа Экстаза обыкновенно предоставляют своим новобранцам самим находить свой путь к менталитету этой группы. Разумеется, обычно в процесс оказываются вовлечены наркотики, алкоголь, музыка и чувственность, так что, возможно, Экстатики направляют своих подмастерьев в большей степени, чем признаются.

В среде Сынов Эфира посвящение, похоже, соотносится с первым творением или изобретением аколита. Иногда от новобранца требуется защитить или объяснить свои творения перед лицом ученого совета мастеров – Эфиритов, но этот текст не станет расписывать конкретную специфику процедуры посвящения для каждой Традиции: об одних только этих процедурах можно написать много томов, а об их смысле и истории – еще больше.

Упоминая Традиции, стоит упомянуть и магов вне Традиций. Как сирота становится частью своей группы? Общего описания, в общем, нет, поскольку Отщепенцы или Разношерстные (Disparates) отличаются, собственно, разношерстностью. Некоторые требуют от подающего надежды мага призвать духа, другие принимают новобранцев только если те попросят, кое-кто проводит ритуалы, которые Герметики были бы горды назвать своими, а иные просят потенциальных подмастерьев провести ночь за ди-джейским пультом в каком-нибудь клубе, причем на танцполе должно оставаться не меньше определенного количества людей. В семейных группах рождение уже является достаточным посвящением. И эти строки едва лишь начинают описывать разнообразные методы «введения в тему», принятые среди сирот. Достаточно сказать, что единого пути нет, и магам этой группы такой расклад, похоже, нравится.

О том, как молодых магов рекрутируют в группы Технократии, известно немного. Некоторые студенты могут подходить для перехода на эту сторону с самого начала своей карьеры в вузе, но большинством рекрутов, вероятно, манипулируют, извращают или дурачат, чтобы подвести их к инициации. Сама по себе идея процедуры инициации для клонированных ученых достаточна, чтобы у человека подвело желудок.

Впрочем, каков бы ни был регламент или его отсутствие, все маги, которые связаны с какой-то группой, должны проходить того или иного рода тест или посвящение, чтобы стать частью этой группы. Это в равной степени таинственный ритуал и общественный обычай. Даже в группах детей в детсаду, даже в подразделениях компаний в офисах люди должны так или иначе подтвердить свой интерес и свою достойность, чтобы оказаться более-менее значимым образом принятыми в какой-то круг людей.

Это поддерживает мою теорию о том, что все общение между магами любого сорта следует тому же общественному порядку, которому подчиняется и взаимодействие смертных.

Ложь и Пропаганда

«Пропаганда», которая клеветнически преподносится здесь в отношении нашего славного Союза, даже поверхностно не способна коснуться Наделения Силой (Empowerment). Само собой разумеется, что Технократический Союз не может использовать гипноз, пытки, принуждение или мошенничество, чтобы приобрести новых Просветленных оперативников. Подготовленный ученый – это слишком ценный ресурс и слишком важный разум, чтобы рисковать, применяя в его отношении столь грубые и, в конечном итоге, саморазрушительные методы.

Абсолютное большинство рекрутов Технократии, напротив, происходит из рядов Наделенных Силой ученых или оперативного состава, которому ранее доводилось контактировать с Технократией. Когда ученый переживает невероятный прорыв, или когда оперативник распознает свой потенциал изменять мир, или когда искра внутреннего Гения начинает говорить с ранее Тихим Разумом, то агент уже оказывается на пути к Технократическому пониманию. Учитывая, сколько сочувствующих распределено по разнообразным группам, исследовательским институтам, школам, клубам и компаниям, такого новобранца обнаружат, препроводят и включат в круги Технократии, - это лишь вопрос времени.

Разумеется, некоторые недавно Наделенные Силой все еще упрямо цепляются за свои бредовые привычки. Подобные «маги» либо склонны к суеверию, либо отказываются принимать истины Вдохновенной Науки (Inspirational Science). Тем не менее, и для таких недавно Наделенных Силой умов все еще открыта возможность раскрыть в себе все возможности Просвещения. При правильном подходе их часто можно убедить присоединиться к Союзу, поскольку наши методы подтверждаемы, рациональны и безопасны. Даже тех, кто отказывается признавать логические доводы Союза, можно, с помощью Оперативных Психологов (Psychological Operatives) подвести к пониманию ошибочности их суеверий, и, единожды будучи верно настроены на научный склад ума, они могут быть добавлены в списки ценного персонала Союза.

Посвящение в Традициях

Наставники в каждой Традиции при посвящении склонны следовать тому или иному определенному порядку. Хотя у каждого учителя свои заморочки, большинство Традиций признает, что в процесс посвящения входит определенный набор ритуалов. Вот быстрый обзор того, что можно ожидать.

Братство Акаши. С хорошей вероятностью, раз вы в Братстве, значит, вы уже пожили монастырской жизнью; ну, или вы спонтанно Пробудились и зацепились за какого-нибудь древнего и мудрого мастера дзен. Акашийцы часто тратят по несколько лет на то, чтобы направлять своих подмастерьев, толкая их одновременно к большему прозрению и к физическому совершенствованию. Это означает, что при испытании осознанности своих студентов они полагаются на загадки, физические испытания и, время от времени, головоломки на тему морали. Многие неоперившиеся Акашийцы обнаруживают, что мир снаружи – трудное место для укрепления в своей философии. Студент готов двигаться дальше лишь тогда, когда в нем заложен духовный фундамент, позволяющий взаимодействовать с окружающим миром с позиций Акашийца. «Выхвати камушек из моей руки, кузнечик».

Небесный Хор. Вы уже видели описание части инициации. Обычно все проходит очень религиозно и в обстановке, приближенной к церковной. Присутствуют на ней только наставник с учеником или вся конгрегация, инициация представляет собой

ритуал рукоположения. Студент вводится в «клир» Хора и становится ответственным за направление и защиту остальных, а так же за ответственное использование силы. Наставник «поднимает» студента на ноги, возвышая его до уровня, которого он, как предполагается, достиг.

Культ Экстаза. Хотя когда-то у этих ребят были в ходу комплексные инициации, большая их часть с течением времени осталась где-то на обочине. Поскольку они преимущественно идут путем эксперимента, инициация – это какое-нибудь разделенное переживание, которое подтверждает место студента на выбранной им учебной площадке. Будет это джем-сейшн, обед со стейком или умопомрачительный секс, зависит от стиля учителя.

Говорящие-с-Грезами. Эти ребята *действительно* часто придерживаются своих старых ритуалов инициации. Смотря по тому, насколько строг наставник, инициация может свестись к быстрому «pow-wow» с духами, а может растянуться на многие дни испытаний, странствий в видениях, путешествий, воздержания от еды, посещений «индейской бани» (sweat lodge), нанесения татуировок, даже ритуальных шрамов или избиения. Полагается, чтобы новобранец был изгнан из общества и стал обособленной личностью, живущей ради духов и направляемой ими. Хотя это несет силу, это также отделяет Говорящего от общества и, таким образом, ограничивает его привязанности великим сообществом духов.

Эвтанатос. Хотя многие маги Традиций любят разоряться насчет ритуала «Малой Смерти», принятой у Эвтанатос, те, кто болтают о нем, обычно и есть те, кто вообще ничего не знает. Танатоики действительно знают цену смерти и хотят, чтобы их подопечные понимали посмертие и круг перерождений, так что побеседовать с каким-нибудь призраком – вполне приемлемый вариант. Отправлять же вопящего студента на ту сторону уместно не всегда. Посвящение Танатоиков больше сосредоточено на моральных обязательствах, которые связаны с их подходом. Посещение Нижнего Мира происходит не ради обретения мудрости призраков; оно – способ посмотреть на смерть с другой стороны, познать цену круга жизни и понять, почему Танатоикам приходится делать их работу. И еще то, какова цена этой работы.

Орден Гермеса. Если где-то в мире и существует более ограниченное, закоснелое и ритуализированное сообщество, то ему еще только предстоит о себе заявить. Даже бюрократы У Лун не сравнятся с этими ребятами. Много я сказать не могу: Орден хранит большую часть своих материалов в тайне. Но их ритуалы больше похожи на испытания ментальной выносливости и социальной сообразительности. Подмастерье должен пройти какой-то конкретный тест, который ему дает наставник, причем на каких-то очень конкретных условиях. Когда подмастерье добивается успеха, он отпускается и считается магом; если он терпит неудачу, то проводит в обучении еще год и лишь затем снова пытается «сдать зачет».

Сыны Эфира. В группе шибанутых ученых организованные инициации не приняты. Большинство Эфиритов берутся за какой-нибудь «ученический» проект (или принимают участие в мастерском), создавая некую теорию или устройство и рассчитывая на принятие плодов своего труда остальными себе подобными. Если на теорию напишут хороший отзыв в «Парадигме», или если устройство сочтут полезным, интересным или хотя бы правдоподобным в причудливой академической среде Эфиритов, то изобретателя обычно признают полноценным ученым.

Вербена. Танцы нагишом и ритуальный секс? Не думаю. Вербена очень серьезно подходят к своей магии и своему месту в творении, которое предполагает обагренные кровью руки. Хотя секс и нагота часто занимают то или иное место в их ритуалах, их инициация – штука довольно стремная. Вербена требуют от рекрутов сильного разума и сильной преданности. Так что при инициации в ход идут ритуалы с кровью и

нанесение шрамов. К счастью, времена человеческих жертвоприношений давно миновали. Мы надеемся.

Адепты Виртуальности. Адепты, на самом деле, суть просто «сообщество крутых». Чтобы стать полноценным Адептом, нужно, чтобы тебя признали таковым товарищи. Поэтому Адептам приходится проворачивать дерзкие (а иногда – дурацкие или самоубийственные) шутки, миссии и дела, чтобы добиться внимания Элиты. Когда подмастерье привлечет внимание (или гнев) хотя бы нескольких из числа Элиты, он может рассчитывать, что слухи о его делах разойдутся. Если дела подмастерья были достаточно крутыми или хотя бы достаточно многообещающими, его могут признать полноценным Адептом. Если нет – простым выпендрежником.

Структура Обучения

То, как именно мастера обучают своих подмастерьев, сильно различается от мастера к мастеру. На расписание студента может влиять огромный спектр факторов: учеба, работа, семья, предпочтения и склонности студента по части обучения, свободное время мастера и что угодно еще. Ниже свободный учитель рассказывает о своих предпочтениях и о некоторых относительно типичных практиках в обучении волшебству.

«Как это делается»

Линда Харгрейвз, RN

Некоторые маги могут брать студентов к себе домой и предоставлять им все потребное, чтобы студент мог сосредоточиться только на своей оккультной учебе и практике. Это позволяет мастеру держать студента при себе и следить за всеми сторонами его продвижения, что имеет и хорошие стороны, и плохие. О да, студент получает великолепное образование, но еще он упускает многие вещи, которым нельзя просто так взять и научить.

Например, большинству из тех, кто только-только учится своим способностям, очень трудно не говорить о них с людьми, которых они встречают в течение дня. Это не проблема, когда студенты окружены другими подмастерьями и прочими людьми, которые уже знают о магии. Проблемы начинаются, когда они выбираются в свет и сталкиваются с почтальоном, или той милой разговорчивой кассиршей в супермаркете, или тетей Верной, которая всегда хочет знать, как у всех дела. Пару таких мне пришлось вытаскивать из психиатрических лечебниц: их любящие и заботливые семьи просто хотели им помочь, и все изменилось так быстро…

Студенту легко думать, что он никогда и ни за что никому ничего не расскажет, что это Самый Главный Секрет в мире, и что он унесет его с собой в могилу. В реальности, однако, невозможно научить кого-то сохранять бесстрастность и просто никогда не упоминать о чем-то в повседневном общении. Сначала студентам надо несколько раз вляпаться: они учатся на своих ошибках. Чем больше они привыкли свободно говорить о своей магии, тем более вероятно, что они облажаются, выйдя в большой мир. Поэтому я предоставляю своим студентам жить своей жизнью, работать и так далее. Они учатся быть магами в мире, а не бабочками под стеклом.

Противоположный подход тоже связан с проблемами. Предоставить студенту двигаться на ощупь и пытаться разобраться во всем самому – верный путь к беде. Я слыхала об одном азиатском учителе в Нью-Йорке, который, когда его ученики достигали определенного уровня в своем обучении, отбирал у них машины и мотоциклы. Им приходилось ездить на автобусе или ходить пешком, и время от времени до них кто-нибудь докапывался. Учитель и не думал что-то менять. Один студент как-то попытался с ним поругаться, когда ему надоели, что на него наезжают. Учитель пожал плечами и сказал, что автобус – это додзё на колесах, а переулки – тренировочные залы. Если у ученика продолжают отжимать деньги, а тем более – бить его, то ученику нужно больше практики. Он сказал: неважно, научишься ты надирать гопникам задницу или просто делать так, чтобы они тебя не видели, но тебе придется придумать какое-то решение проблемы, чтобы получить ключи от машины назад.

Кроме того, студент, который пытается самостоятельно продираться сквозь жизнь, пока наставник наблюдает за ним с приличного расстояния, представляет собой отличную дичь для хищников намного более крупных, чем гопники. Организации, о которых никто никогда не слышал и которые занимаются перепрограммированием, могут зацепить человека быстрее, чем обычно считается. Маги склонны привлекать всякие странные события и всяких странных людей, и никто не гарантирует, что «странность» будет мягкого и пушистого сорта. В мире есть действительно очень извращенные маги, и они постоянно ищут рекрутов. Все, что требуется от наставника – на секунду отвернуться, и его маленький эксперимент по «поощрению самостоятельности» может оказаться провален.

Не думаю, что мне нужно отмечать это дополнительно, но все равно отмечу: позволять студентам гибнуть или что похуже – признак очень плохого учителя. Вся идея состоит в том, чтобы помочь им вырасти в магов, которые пойдут дальше и будут помогать всем остальным. Побольше здравого смысла, народ.

Впрочем, нормального пособия для учителей не существует, как, разумеется, не существует и книги, которая объясняла бы студентам, как учиться *(комментарий сэра Лоренса: не существовало до сих пор)*, так что единого правильного пути нет.

Но это не значит, что нет неправильного. Психология образования, если вы ей доверяете, может серьезно помочь магу, который пытается учить других. Одна из главных вещей, которые любой учитель должен понимать еще до того, как займется чем-то, напоминающим урок, состоит в следующем: люди учатся по-разному. Некоторые воспринимают информацию «на глаз»: им нужны диаграммы и книги. Тем, кто учится со слуха, требуется все проговаривать. Тем, у кого лучше работает моторная память, для запоминания какого-то действия приходится «ставить» нужные движения. Если студент не воспринимает материал, меняйте подход. Если это не сработает, меняйте еще раз – пока не заработает. Некоторые маги полагают, что это пованивает техниками психологической индоктринации, которые любят в Новом Мировом Порядке, но вообще-то просто используйте то, что работает. Если студенту, похоже, идет на пользу конкретный стиль обучения, его и держитесь.

На самом деле проведение урока для студента кажется простым, но на самом деле это – дело почти столь же тонкое, как и определение стиля обучения этого ученика. Если студент уже учится, большинство учителей предпочитает вести уроки в духе «вечерней школы». Каково бы ни было прикрытие подобных занятий: вечерняя подработка, или курсы китайского либо иврита, или семинары, - процесс все равно напоминает обычную школу с книгами, домашними заданиями, все по полной программе.

Обучать кого-то постарше сложнее: у взрослого человека есть свои обязанности и своя жизнь, которые мешают упорядоченным урокам. В этом случае уроки, возможно, стоит «распределить», подавая их большим количеством мелких занятий, а не по нескольку длинных уроков. Кроме того, со взрослыми учитель должен вести себя совершенно не так, как с детьми. Школьник-подросток обычно привык к некоторой снисходительности со стороны учителя. Взрослого подобное отношение, скорее всего, оскорбит или унизит. (Неизбежно возникающий вопрос о нашей традиционной школьной системе и о том, как в ее рамках воспринимается наша молодежь, и срочен, и правомочен, но его придется оставить для другой книги).

Количество времени, которое нужно, чтобы «с нуля» натаскать мага до первых ступеней мастерства, может быть разным. В зависимости от расписания ученика и его склонности к обучению, он может провести в подмастерьях три недели или тринадцать лет – конкретного лимита времени не существует. В идеале, однако, первые уроки не должны занимать больше года. В течение этого года также следует заложить фундамент для дальнейшего непрерывного образования. Совершенно очевидно, что ступенью «подмастерья» образование мага ограничиваться не должно.

Иногда неплохо оставаться с одним и тем же учителем на всех ступенях обучения, но некоторым студентам для того, чтобы как можно больше получить в процессе образования, требуется знакомство с различными точками зрения и стилями обучения. К концу первого периода сосуществования учитель и ученик уже должны понимать, к первому или второму типу ученик относится. Когда период ученичества закончен, оба могут совместно решить, по какой дороге ученику лучше двинуться дальше.

Секундочку!..

Почему в книге, которая, предположительно, предназначена для ученика, мы разговариваем об учителях?

Отношения между студентом и учителем – штука комплексная. Невозможно отделить одно от другого. Учитель что-то попробовал; ученик как-то ответил. Учитель предложил расписание; студенту оно либо подошло, либо нет. То, как учитель подает конкретную тему, может совершенно не подходить конкретному студенту, а сочетание раздражения студента от неспособности учиться и раздражения учителя от неспособности учить создает в жизни их обоих огромную преграду.

Итак, учитывая, что жизни учителя и ученика переплетены, лучший способ показать ученику, какой может быть его жизнь, когда он втянется в обучение, - показывать ему, что его учитель читает и на чем его учитель учится.

Если ученику не нравится конкретный подход, то, зная альтернативы, ему будет много легче избегать вещей, которые ему не нравятся. Конечно, ему стоит осознавать, что именно ему не нравится, и как это называется. Чтение учебных книг предоставит ученику названия, которые он сможет соотнести со стилями, и возможность опознать потенциально неприятные ситуации.

Вполне нормально расспросить потенциального учителя до того, как соглашаться пойти к нему под руку. Просто спросив несколько хороших вопросов до того, как начнутся уроки, можно сберечь себе целую жизнь разочарования, гнева и растраченных возможностей. Действительно, в некоторых случаях отношения учитель-ученик создаются вообще без внимания к пожеланиям ученика, но, учитывая

упадок регламентированного образования, к студентам последнее время переходит все больше и больше контроля за обстоятельствами обучения.

Тема	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб	Вс
Аномальная психология	чит. стр. 66-125						
Паранормальная психология в эпоху науки	лаб., 4-7 вечера	нет	лаб.тетрадь + вычитки по ЭЭГ	нет	ТЕСТ	полевые исследо-вания	полевые исследо-вания
Неевклидова геометрия	проблемы 1-15	класс	проблемы 16-30		ОПРОС		
Техники умиротворения	чит. исслед. ЦРУ дела 1-4	критич. исслед. соотв. дел	лекция	чит. дела 5, 9	тренировка на симуляторах		
Оружие	стрельбище	практика	нет	стрельбище	практика		
Прочее: забронировать отель для полевой работы Сб, Вс; получить разрешение от местных властей							

Как узнать о паранормальном

Вы не можете просто научить кого-то Пробуждаться – это должно прийти из души самого студента. Тут как в музыке: никакое обучение не заменит врожденного таланта. Чтобы подмастерье можно было обучать магии, у подмастерья должен быть талант к магии.

Поэтому довольно сложно обучать кого-то тем граням магии, которые не видны, пока не Пробудишься. Аватары, Искания, все проявления магического понимания – пока студент не начнет на самом деле ощущать подобные вещи, все обучение будет не более чем теорией. Большинство Традиций делало некоторые поверхностные попытки упорядочивать сверхъестественные характеристики, типичные для магов, и рассказывать о них ученикам; некоторые вещи здесь приводятся. Просто не принимайте их как догму. В конце концов, Джимми Хендрикс выучился играть на гитаре самостоятельно...

Аватары

Из заметок Ли Энн

Скажу честно. Я обычно не хожу в церковь. Это не мое. Так что неудивительно, что я не сильно много общаюсь с Небесным Хором. Но, когда речь заходит о понимании магии и Аватаров, у них про это хорошие представления. Дальше пойдет

текст из поучений Хора, и я считаю его одним из самых простых способов объяснить, что такое Аватар.

Теперь у тебя есть «высшая самость» - «я», которое настроено на духовные энергии мира вокруг тебя. Это высшее «я» - часть Единого, и оно вечно: оно было до тебя и продолжит быть после. Даже если ты ни разу не видел, чтобы оно проявилось, оно всегда рядом, оно направляет и подталкивает тебя – иногда в неожиданных направлениях. Это – хорошее дело, и мудрый маг прислушивается к своему Аватару, хотя и не бездумно: не годится следовать за ним слепо и не осознавая своих шагов.

Аватар, говоря просто, есть осколок силы со времен начала Творения. Создание космоса раскололо изначальную целость и чистоту Единого, разбросало Его сознание среди мириад душ в мире. Движимые желанием вновь слиться в единое целое, Аватары стремятся к единству и к завершению Гобелена.

Для большинства Аватар – это спящий ангел, часть сознания, которая никогда не выйдет на первый план. Но в других – таких, как ты, - этот осколок Единого пылает ярко и взывает к нитям Гобелена. Твоя душа связывает тебя с Творением, и посредством силы твоего Аватара ты можешь петь этому Творению.

Аватары многие эоны сосуществовали с душами людей, и они хранят мудрость эпох. Для осколка Единого мелочь вроде смерти смертного несущественна. Знания Аватара приходят к магу вместе с сущностью многих душ, вместе с тем, что он успел узнать в других жизнях, и вместе со стремлением Вознестись. Следуй этим позывам, и, вполне возможно, ты найдешь путь, чтобы воссоединить твоего Аватара и твою душу с Единым.

Аватары смертных слабы или слишком глубоко спят, или слишком сильно раздроблены, чтобы раскрыть свой полный потенциал. Но подлинно могучий маг – это тот, кто придает своему Аватару форму и, в свой черед, сам оказывается сформирован им. Подлинно могучий маг и обращается к нему за советом, и черпает от его силы.

Тихий шепот Аватара ведет тебя к просветлению, но более целостные фрагменты Единого говорят громче. Когда действительно могучий Аватар решает проявиться и действовать, он сияет подобно ангелу, облекает себя формой, чтобы говорить с тобой и вести тебя за пределы тебя самого.

Стремись познавать и понимать своего Аватара. Аватар исходит от Единого и Основы, и потому от него невозможно отречься. Как все сущее проистекает из Единого, так каждый Аватар отражает одну грань Основы. Слушайся грез от твоего божественного духа, и путь станет ясен для тебя.

Дополнительные заметки от сэра Лоренса

Хор многое может сказать об Аватарах – возможно, потому, что на Хористов сильнее всего влияют рассуждения об их «божественности». Но у них есть склонность слишком легко следовать подобного рода импульсам и позывам. Хотя ваш Аватар придает вам сил и помогает советом, он также может быть опасным, невежественным или просто «трудным».

Аватар влияет на многое. Как с ним обходитесь вы, чрезвычайно сильно зависит от его и вашей природы. Часто бывает, что молодые маги желают достичь одной

цели, но тянет их к другой. Маги слишком часто борются со своими Аватарами за власть, и обычно это заканчивается серьезными неприятностями вроде Тишины, или застоя, или извращения. Маг, который находится в постоянном конфликте со своим Аватаром, недалеко пойдет. Он обнаружит, что ему приходится бороться, чтобы совершенствоваться в своей магии, и обнаружит, что его потенциал остается в основном нераскрытым.

С другой стороны, и слепо следовать за Аватаром нельзя. Те, кто так делает, могут подняться заметно выше своего потенциала, но при этом они легко отдаляются от окружающего мира – даже от других магов. Подобное «дарование» обнаруживает, что, хотя Аватар охотно подводит его к продвинутой магии, творить эту магию все равно трудно, и результат часто оказывается страшен. Тишина и безумие всегда дышат этим магам в затылок.

Наилучший способ воспринимать Аватар и относиться к нему – считать его чем-то вроде учителя или ближайшего друга. Помните: Аватар – это часть вас. Слушайте его. Следуйте ему, но не стесняйтесь задавать вопросы и сомневаться. Заставляйте его задуматься о том, к чему он вас толкает, и сами тоже думайте, почему ваш Аватар толкает вас именно к этому. Именно вы, а не ваш Аватар, должны сохранять непрерывный контроль над вашей жизнью. Вам следует контролировать действия вашего Аватара, но и подчиняться его приказам.

Разговаривая сам с собой

У меня есть пара дополнений насчет Аватаров, благо я слышал достаточно историй о магах, спятивших или отбросивших свои таланты, когда они столкнулись с излишне активными Аватарами.

В Хоре утверждают, что Аватар есть частица божества. По их доктрине, он – частица «Единого и Основы», и он дарует магу кусочек божественной мудрости и силы.

Я предпочитаю воспринимать Аватар под более практическим углом. Он – проводник душ, и ничего более сложного. Каждый человек проживает много жизней, и именно Аватар связывает эти жизни.

Как Заметить Аватара

Большинство подмастерьев не обладает ни навыками, ни инструментарием, чтобы заметить Аватара, когда (и если) тот соблаговолит проявиться или заговорить.

Более опытный маг, однако, может воспользоваться толикой магии Духа и с уверенностью определить, когда проявляется Аватар. Если он принимает физическую форму, то достаточно Духа 1 или Основ 1. Аватара, который проявляется как «голос в вашей голове», тоже можно опознать Эффектом Духа 1, хотя, чтобы заглянуть в чей-то чужой разум на предмет узнать, не говорит ли с его владельцем его Аватар, конечно, потребуется Разум 3.

Кроме того, у Аватаров есть склонность проявляться во снах, и особенно среди Технократов (см. дополнение «Гений» в Руководстве по Технократии). С помощью магии Разума маг может «входить» во сны и определять присутствие в них Аватара таким же образом, как и выполнять любую другую задачу по чтению мыслей, но маг, который сам спит, обычно недостаточно себя осознает, чтобы магически обнаружить

Аватара. Ментор при желании может войти в сны подмастерья, у которого не проявляется сильного Аватара, чтобы посмотреть, участвует ли Аватар в снах. Разумеется, если подмастерье потрудится целенаправленно успокоить разум перед сном (и применить Эффект Разума 1), то он сможет задать направление своих снов достаточно, чтобы осознать себя и использовать магию для обнаружения Аватара.

Учитывая, что у Аватара есть своего рода собственное сознание, нередко бывает, что они говорят со «своим» магом, или даже появляются перед ним в физической форме. Разумеется, если вы не ожидали подобного, это может вас перепугать, но вы же не думали, что все эти дела будут простыми, да?

Чем сильнее Аватар, тем более вероятно, что он будет так или иначе проявляться. Прислушивайтесь к этому тихому голоску где-то на краю ваших мыслей. Божественной мудростью он, может, и не обладает, но опыт нескольких жизней – тоже неплохо.

И как вам тогда понять, что ваш Аватар дает знать о себе? Часто – никак. Адепты Виртуальности иногда говорят о том, что чатились со своими Аватарами онлайн и лишь сильно потом понимали, что это был не просто очередной собеседник. Некоторые люди и вправду встречаются со своими Аватарами, явившимися в физическом теле, и дальше общаются с ними как с реальными людьми. Это замечательно. Ваш Аватар желает обучать вас, испытывать вас и направлять вас по пути просветления. Не надо сразу думать, что кто-то, кто заставляет вас выкладываться или задает вопросы о ваших целях, настроен недружелюбно. Этим «кем-то» может оказаться ваш Аватар. Задавайте себе вопросы; осознавайте, по каким причинам вы делаете то, что делаете. Ваш Аватар рано или поздно ткнет вас физиономией в ваши действия, причем скорее рано, чем поздно.

Некоторые Аватары ведут себя тихо: они не показываются, пока вы не доберетесь до очередного Искания, и даже тогда проявляются не всегда. Это само по себе не плохо. Могущественные Аватары печально известны тем, что пытаются подгонять и направлять вас, заставляя добиваться тех целей, что были у их прошлых жизней. Тихий Аватар не имеет права голоса в вашем партнерстве. Но это означает, что вам придется больше трудиться: вы не сможете получать ответы на Главные Вселенские Вопросы, если ваш Аватар нем.

Если вы в чем-то сомневаетесь, обратитесь к другому магу: лучше всего подойдет ваш наставник, но и обычный маг, который привык общаться с духами и разбирается в Основах, тоже будет неплохим вариантом. На все вопросы вам не ответит никто, но более опытный маг иногда может определить: пытается ваш Аватар помочь или просто засирает вам уши, пытаясь заставить идти в его направлении. Помните: то, что вы можете творить магию, не означает, что вы обязаны распрощаться с самостоятельной жизнью. Аватар – это не вы, и вашим телом он не управляет. Считайте его хорошим, хотя иногда надоедливым другом. Принимайте от него советы и помощь, но знайте, когда отключать звук.

Искания

Заметки от сэра Лоренса Уайта

Мне не хватает Бегущей Лани, очень не хватает. Из всех магов, которых я знал, у нее, я бы сказал, была самая мягкая душа. Ниже приведена запись с пленки. Она была очень духовным человеком, и у нее было очень острое понимание Исканий.

Написанное здесь, вероятно, поможет вам в любом Искании, сквозь которое вам придется пройти. По крайней мере, оно подготовит вас, а это намного ценнее, чем вы можете вообразить.

Ты учишься и учишься, и в какой-то момент ты достигаешь своего рода пика, как на графике. Не то чтобы тебе больше нечему учиться, но ты больше ничего не можешь изучить, оставаясь там, где ты есть. Когда такое происходит, ты отправляешься в странствие по видениям, которое многие называют Исканием.

Это странствие может принимать много обличий. Ты можешь войти в него сам, но, если ты еще не готов, ты очень сильно ушибешься. Во многих случаях тебя зовет в него твое «Высшее Я», твой Аватар. Обычно у тебя нет выбора, кроме как последовать зову. Я знала двух-трех магов, которые пытались отбиваться, и видела, что от них после этого оставалось. Лучшее, что ты можешь делать – искать знаки того, что ты готов, а когда придет время, пойти за твоим Высшим Я.

Искание, как его обычно называют, есть явление сугубо личное. Рядом не будет никого, кто поможет. Твой Аватар будет испытывать тебя, искушать, издеваться, а иногда даже нападать. Это испытание не сравнится ни с чем, через что ты проходил раньше. Преодолевая его, ты можешь даже подумать, что твой Аватар не хочет твоего успеха. Но это не совсем так. Дело не в том, что твой Аватар не хочет позволять тебе пройти. Он всего лишь не хочет позволять тебе пройти, пока ты не будешь по-настоящему готов.

Искания, которые ты вызываешь сам, не есть что-то плохое. У некоторых магов получается, и часто, хотя тебя подталкивает Аватар, в Искание ты входишь сам. Но, чем больше твоя собственная роль в том, чтобы в него уйти, тем больше вероятность неудачи. Магия не ограничивается твоей личностью, и ни одному магу не следует впадать в ошибку, думая, будто он делает все это только ради своего собственного блага.

А неудача может быть болезненной. Наиболее типичный результат – состояние Тишины, когда ты оказываешься заперт в собственном воображении, неспособный общаться с миром вокруг. Неудача приходит, когда маг, вошедший в Искание, был не готов к нему, или повел себя в нем глупо. Но неудача несет с собой возможность учиться. Не всегда плохо потерпеть неудачу в Искании. Она просто означает, что тебе необходимо продолжить учиться, а еще – отказаться от части твоих взглядов.

Твой Аватар будет испытывать твои слабости и страхи, не всегда, но часто. И не жди, что он будет вести себя приятно. Тебе придется посмотреть на твое отражение в довольно темном зеркале, и, чем дальше ты продвинешься, тем будет сложнее. Впрочем, это разумно: ведь ты пытаешься открыть себя для получения все большей и большей силы. Лично я чувствую себя много лучше, зная, что могущественному магу ради обретения могущества приходится проходить сквозь его собственный личный ад.

Обходного пути нет. Твой наставник не может помочь тебе открыться навстречу силе. Это может сделать только твой Аватар, и только посредством Искания. Кстати, я бы не сказала, что Искание всегда происходит где-то в глубине разума. Обычно именно так и бывает, но иногда оно, по крайней мере, начинается в мире вокруг тебя. И я слышала о нескольких случаях, когда Аватары сами проявлялись, чтобы подвергнуть своих магов Исканиям. Еще я заметила, что подобные истории встречаются все реже. Искание – это место, где разум, тело и дух встречаются, место, куда ты можешь приходить лишь ненадолго, и только ради обучения.

Сущности (Essences)

Заметки от сэра Лоренса Уайта

Помимо глубинного понимания Исканий, Бегущая Лань смогла поделиться некоторыми соображениями касательно Сущностей. Поскольку именно Сущность «задает направление» Аватару, ваша Сущность заметно влияет на Искания. Хотя некоторые считают, что это обстоятельство не имеет практического значения, любой, кто чувствовал, как его тянет Аватар (а особенно тот, кого тянула Сущность, отличная от его собственных взглядов), подтвердит его важность.

Побуждения Аватара обычно бывают четырех видов. Эти виды называются Сущностями, и именно по ним мы определяем Аватары. Но имей в виду, что Аватары не ограничиваются ими. Ими ограничивается только наше понимание.

Первая Сущность – это Изначальный Аватар. Этот Аватар был, когда все началось, и пребудет до тех пор, пока все не завершится. Изначальные Аватары, как и все остальные, несут в себе память обо всех своих жизнях, но, в отличие от остальных, часто вызывают к жизни воспоминания и силы древние и легендарные, возникшие в начале времен, и потому их обычно называют «Старыми Душами». Маги, которые несут в себе подобную Сущность, часто обнаружит, что их толкает в каком-то направлении прошлое (которого они часто не помнят) или будущее (которое они не всегда могут видеть). Эти Аватары – сильнейшие из всех, ибо они черпают свою силу в тех временах, когда был Единый. Из-за этой же силы и связи их активнее всего выискивают Нефанди. Изначальные Аватары бурлят простейшими элементами творения. Изначальный Аватар побуждает мага сокрушать сложные конструкции и упрощать творение, возвращая его в состояние первобытного болота. Маг этой Сущности учится отказываться от тех вещей, что ценил, сходя в ямы, из которых исходит вся жизнь и в которые все возвращается. Лишь сила характера позволяет магу не воспринимать такое упрощение до основ как порчу Нефанди. На самом деле, Изначальное перерождение столь же важно, сколь и любое другое направление вселенной.

Вторая Сущность – это Динамический Аватар. Этот Аватар побуждаем переменами, и перемены – единственное, что в нем есть постоянного. Маг, который им обладает, обнаруживает: ничто не остается неизменным день за днем, а если и остается, то его самого одолевает невыразимое беспокойство. Эти Аватары, как и Изначальные, могучи, но не из-за своих связей. Их сила проистекает из чистой непредсказуемости. Неудивительно, что многие из этих магов становятся Мародерами. Динамический Аватар гонит мага на поиски перемен ради перемен; подмастерье, который не будет соблюдать осторожность, в подобных безумных поисках рискует обрести лишь хаос и безумие; ему часто приходится делать большое усилие, чтобы сохранять трезвый ум и противостоять шальным позывам Аватара. Чтобы двигаться вперед, маг должен принять непрестанные изменения Аватара, которые гонят его за пределы комфорта и здравого смысла, чтобы рисковать, встречая новое и неведомое.

Третья Сущность – Ищущий Аватар. Такой Аватар гоним потребностью вечно искать, вечно стремиться и вечно учиться. Для него значение имеет само искание, а не цель. Ищущий Аватар никогда не останавливается, но у его поиска есть и форма, и цель. Вследствие этого Ищущий маг обычно обладает неутолимой жаждой знания и потребностью в ощущениях. Ищущие Аватары, кажется, очень часты, особенно в Традициях. Хотя они обладают таким же стремлением двигаться вперед, как Динамические, Сущность Искания собирает разрозненные цели воедино и, вместо случайных поисков, побуждает мага выделять единообразное в хаосе и посредством изменений открывать смысл.

Четвертая Сущность – это Аватар Узора. Этот Аватар и форму, и силу получает от порядка. Именно упорядоченности ищет такой Аватар, и ее он побуждает мага создавать и поддерживать. Столь же могущественный, как три остальных, этот Аватар (и его маг) в наши дни обладает ярко выраженным преимуществом. Большая часть мира движется в том же направлении, что он, и из всех магов и Аватаров эти испытывают меньше всего проблем с Парадоксом. Хотя в Традициях есть своя доля магов Узора, большинство подобных Аватаров можно видеть в Конвенциях Технократии. Нарекая, упорядочивая и описывая реальность, Аватар Узора придает ей понятный вид. Маг Узора должен стремиться узнавать смысл мира вокруг, противостоять силам изменения или разрушения, которые смели бы блага от традиции и прошлого.

Некоторые верят, что есть и пятая Сущность, и это – Бесконечная Сущность (Infinite Essence). Но я никогда не встречала мага, который бы не вписывался ни в одну другую категорию. Бесконечная Сущность, как предполагается, отражает саму вселенную во всем разнообразии и балансе ее форм. Поскольку Аватары суть всего лишь крохотные кусочки целого, я сомневаюсь, что хотя бы в каком-нибудь маге есть Бесконечная Сущность. Подобную Сущность должна была бы вмещать вся Основа целиком. Возможно, кто-нибудь может быть крохотным отражением подобной Сущности, но я о таких не слышала.

Упс!..

Персонажи – подмастерья имеют склонность время от времени лажать при сотворении магии: либо им не удается сконцентрироваться на том, что они делают, либо они пытаются заставить фокус сделать всю работу. Подлинный, опытный маг использует фокусы как инструменты фокусирования воли, но со временем осознает, что одна лишь его воля заставляет магию случаться так, как он того хочет. У подмастерья может не быть силы разума или ясности понимания, чтобы осознавать это.

Кроме того, периодические раздражающие помехи могут быть уместны с точки зрения сюжета. Помните Микки в «Ученике Чародея»?

Когда подмастерье собрался творить конкретный Эффект *впервые в жизни*, вы можете попросить игрока сделать бросок Силы воли (а можете и не просить, магия – штука непредсказуемая...). Если бросок успешен, игрок продолжает творить заклинание обычным образом.

Если же бросок Силы воли оказывается неудачным, значит, подмастерье либо недостаточно старался, творя магию, либо слишком полагался на поддержку фокусов. Делайте бросок Эффекта как обычно, но он будет страдать от *отклонений*.

Эффект с «отклонением» неожиданно оказывается немножко не таким, как изначально предполагалось. Возьмите один из компонентов заклинания (расстояние, продолжительность, силу эффекта, желаемый результат, что угодно) и немного его подправьте. Противоположность – неплохой вариант, но нечто, перпендикулярное изначальной идее, еще лучше. Подмастерье выпускает заклинание, которое, *в основном*, делает то, что он и хотел, но в качестве бонуса оно причиняет какое-нибудь неудобство, беспокойство или непонятку.

Когда подмастерье впервые успешно сотворит какой-то конкретный эффект, он перестает быть проблемой: вырабатывается правильное «ощущение». Кроме того,

этой проблемы вообще нет у подмастерьев с постоянной Силой воли 5 и более: те, кто начинает с выдающейся волей, уже обладает нужной способностью к концентрации.

Как Творить Магию

Заметки от Ли Энн

Большинство подмастерьев первое время находят процесс «творения магии» довольно обескураживающим. Ну, конечно, некоторым и хочется ощутить этот наплыв могущества, но Пробуждение имеет столько же шансов выпасть на обычного человека, сколько наделить силой какого-нибудь любителя оккультизма, мистицизма и фэнтези. Я передала Лоренсу эти заметки, которые получила от одного само-Пробужденного писателя романов в Индианаполисе.

Тех, кто впервые Пробуждается для магии, поджидают две крупные ошибки: нежелание пытаться достаточно сильно и зависимость от внешних сил.

Двух мнений на сей счет быть не может. Магия не дается легко и не дается дешево. Нет смысла и пытаться, если вы не готовы приложить ради нее настоящие усилия. Магия может стоить вам друзей, работы, здравого рассудка и даже жизни: вы должны быть готовы поставить все это на кон. Не ждите и того, что со временем она станет более легкой или более веселой: у магии свои пути, и вам необходимо постоянно трудиться, чтобы поддерживать свой уровень.

Многие подмастерья исходят из того, что могут заниматься магией «на любительском уровне», или что они могут просто иногда уделять ей немного времени. Независимо от того, как именно вы решите организовать свои усилия, вам нужно понимать: магия – это часть жизни. Вам необходимо признавать это *постоянно*, а не только тогда, когда вы решите сесть и что-нибудь выучить или «скастовать заклинание». Магия заставит вас просыпаться по ночам и вскакивать с воплем, она обернется против вас, когда вы ничего не сделали, и она упорхнет, когда будет нужна вам сильнее всего.

Единственный способ контролировать магию – ваша воля. Магические силы можно направлять, уговаривать, задабривать, но в конечном итоге оказывается, что рука судьбы неверна, и вам нужно силой тащить ее к нужному вам направлению. Каждый раз, как вы готовите ритуал или заклинание, вкладывайтесь в него, словно от него зависит ваша жизнь: хоть немного меньше рвения, и вы внезапно обнаружите, что она идет по путям, на которых вы не можете ее остановить, или что она вообще не хочет работать. Дело не в том, насколько часто вы практикуетесь, или насколько сильно хотите, или насколько качественно визуализуете. Важно, сколько рвения вы вкладываете в весь процесс целиком.

Это напрямую подводит ко второй проблеме: полагаться на внешние силы. Действительно, в мире есть некоторое количество разных финтифлюшек, которые сами по себе содержат магию. Вы можете встретить «магические посохи» и кристаллы, которые содержат магическую энергию. Несмотря на это, многие подмастерья верят, что именно эта мишура сама по себе и служит единственным источником силы для их эффектов. Хотя ритуалы и реквизит важны, помните, что именно вы заставляете все случиться. Робот, который выполнит ритуал механически, не заставит произойти ничего. Смышленая обезьяна не вызовет к жизни заклятие, размахивая палкой. Когда что-то ломается, отказывает или опрокидывается, перешагните через это и идите дальше. Ваша собственная воля здесь – единственный

важнейший фактор, а инструменты всего лишь помогают по пути. Возможно, они направят вашу магию, или соберут воедино мистические факторы, но, если парадом командуете не вы, значения это не имеет. Конец лекции.

Глава Третья. Жизнь в качестве Подмастерья

Woke up, got out of bed,

dragged a comb across my head.

- The Beatles, “A Day in the Life”

Ты проснулся, умылся, побрился, отжался,

Наступил на кота, с женой поругался...

- Сплин, «Тебе это снится»

Важно помнить, что, хотя ваш подмастерье с головой погрузился в обучение (узнавая, как использовать волшебные силы, говорить на забытых языках, строить прикольные тачки для путешествий по Умбре или хотя бы как правильно подметать пол в часовне), окружающий мир живет своей жизнью – с прежней скоростью. В наши дни очень мало кто из подмастерьев настолько везуч, чтобы учиться в какой-то Реальности Горизонта, и в последние несколько месяцев большинство таких студентов было отозвано назад в земные часовни или дома.

Итак, как же проходит типичный день из его жизни? Подмастерью все еще нужно поддерживать свое существование, есть, спать, общаться с друзьями и семьей – и уравновешивать все это с магическим образованием, с его неизбежными таинственностями и рисками. Для этого может потребоваться аккуратность, но ничего невозможного в этом нет.

Жизнь в Книгах

Хотя в том, что выпадает подмастерьям, больше различия, чем сходства, в образовании начинающих магов есть несколько общих моментов. Все они должны научиться применять и контролировать свою магию, иначе она может их уничтожить. Все должны как-то практиковаться, будь то в тщательно защищенной мастерской или где придется в любую свободную минутку. Уроки покрывают множество различных предметов; здесь перечисляются некоторые наиболее типичные темы и виды практических занятий.

Формализованные Занятия

Формализованные курсы обучения, которые обычно предлагаются Конвенциями Технократии, временами предлагаются в Традициях и изредка проводятся очень немногочисленными группами сирот, легче всего объяснить. Вещи, которые считаются неотъемлемой частью обучения подмастерья, тщательно отбираются и обычно поддерживаются многими годами традиции, так что вопросов на тему того, что именно должен выучить новый член группы, остается очень немного.

Групповое обучение

Хотя этот раздел покрывает ситуацию «один учитель – один ученик», некоторым студентам везет настолько, что им доступны несколько инструкторов, работающих примерно по тому же принципу, что на курсах колледжа или вуза. Каждый мастер преподает отдельный предмет или заведует конкретной деятельностью, и студенту доступна более широкая перспектива и больше личностей, с которыми можно работать.

Расклад с несколькими инструкторами неизмеримо предпочтительнее, чем с единственным учителем. Он позволяет студенту больше экспериментировать с разными идеями и поощряет критическое мышление, а так же способность каждый день выбирать, с каким из подходов или мнений он больше соглашается. Но такие ситуации чрезвычайно нечасты: магов, достаточно развитых, чтобы действительно обучать подмастерьев, сравнительно немного. Рассказчик и игроки могут свободно включать подобный расклад в свои хроники.

История

Традиции придают особенно большое значение истории собственных групп и занятий магией в целом. Само слово «Традиция» показывает, как эти группы определяют себя, и как они учат магии. Подмастерье может ожидать, что узнает, откуда происходит его группа, как складывались ее практики и какие изменения произошли с течением времени.

История Совета Девяти также является типичной темой на уроках истории для подмастерьев. В зависимости от зрелости ученика, эти уроки могут быть детализированными, как занятия в аспирантуре, или упрощенными (и шовинистическими), как история США для третьего класса. Во втором примере будет больше говориться о необходимости соглашения перед лицом растущей угрозы со стороны Технократии; более продвинутым студентам могут предоставлять факты и просить сделать собственные выводы.

В уроки истории часто включают большие конфликты и союзы с другими Традициями и прочими группами, что имеет неоднозначный эффект. С одной стороны, студенты учатся избегать определенных ошибок и разрешать определенные дипломатические ситуации, но с другой, они узнают, кто является плохими парнями. За многие склоки между Традициями и между Конвенциями ответственен именно догматизм: трудно преодолеть то, что вколачивали в голову все время обучения.

История и, в теории, метафизическая подоплека того, как группа подходит к магии, составляют хорошую часть занятий подмастерья. Одновременно с тем, как студент учится создавать эффекты, он (опять же, в теории) узнает, почему эти эффекты работают. В игровых понятиях, это идеальное (и естественное) время, чтобы заложить основания для парадигмы персонажа. Персонаж, не имевший никакой подготовки, с большой вероятностью поверит учителю, когда учитель скажет, что не может ощущать энергию жизни, не нанеся на веки освященный пепел: а с чего бы ученику думать иначе?

Помимо неопытности подмастерья, передачу парадигмы серьезно поддерживает сам факт того, что учитель является учителем. Более взрослый, более мудрый, успешный и уважаемый маг наставляет новобранца, и, по крайней мере, первые несколько уроков, скорее всего, будут приняты на веру без обсуждения.

Разумеется, эта склонность верить и принимать догмы порождает всевозможные потенциальные конфликты. Так же, как большинство студентов принимают то, что им

говорят, в начале обучения, они начинают пересматривать и оспаривать собственные убеждения, когда продвигаются вперед. Ситуации, которые в начале карьеры подмастерья затрагивают его парадигму, могут вызвать невероятно глубокую и многослойную интригу. А что, если мастера вызовет на ковер его начальство? Последовавшее за этим замешательство или ощущение предательства может заводить учеников во всевозможные приключения: они пытаются узнать, какова же правда на самом деле, или восстают против системы, которая повела их по ложному пути.

Навыки Ремесла

Под ремеслом мы понимаем ремесло магии. Навыки ремесла – это навыки, которые относятся конкретно и специфически к магической карьере подмастерья. Языки вроде енохийского, латыни и санскрита – хорошие примеры навыков ремесла; маги с технологическим подходом могут осваивать лабораторные процедуры, которые потом будут проводить в рамках своих специальных проектов. До тоже считается навыком ремесла, хотя оно – одновременно сосуд Акашийской магии и сама эта магия.

Подмастерья могут рассчитывать, что большая часть учебного времени будет уходить на освоение и практику этих навыков ремесла. Поскольку они создают фундамент для механизма работы магии (сообразно тому, к какой группе подмастерье относится), эти навыки имеют первостепенное значение. История важна, но она – лишь соус по сравнению с умением читать заклинания на енохийском или вводить себя в транс барабанным боем.

Вполне возможно, что подмастерье начнет изучать навыки ремесла еще до того, как узнает об их применениях. Большинство Хористов, например, начинают петь и тренировать голос задолго до того, как понимают, как песней влиять на материальный мир. Возможно, для подмастерья даже разумнее сначала качественно освоить «мирскую» составляющую навыка, а уж потом – тайные составляющие. Когда студент будет уверен, что сможет, не запинаясь, выговорить замысловатый пассаж на енохийском, он может пойти дальше и узнать, что на самом деле означают слова, и какой резонанс они несут.

Опять же, есть и другие навыки, которые подразумеваются положением подмастерья, и к тайным языкам или боевым искусствам они отношения не имеют. Например, откуда подмастерью узнать, где добыть припасы для следующего большого дела учителя? Даже хорошая интуиция не сильно поможет: надо знать, где найти одно, у кого спрашивать про другое, и, для начала, что вообще искать.

Пока подмастерье бегает по поручениям учителя или сопровождает его в течение выходных во время поисков нужной вещи, он набирается опыта по этой части. Он также начинает обзаводиться связями, заявлять о себе в сети людей, которые могут оказать ему поддержку, когда он будет готов работать сам по себе.

Несмотря на все преимущества для подмастерья, поручения с тем же успехом могут впутывать новобранцев в необычные происшествия. Новые знакомства, будь то противники или союзники, могут нежданно свалиться на группу, которая занята покупками или исследованиями; из одного-единственного корешка, который потребовался учителю мистера Линга, может вырасти целый куст новых сюжетов. Новые источники информации могут поджидать прямо на прилавке, ожидая, пока их кто-нибудь подберет. Маги имеют склонность сталкиваться с подобными вещами просто по чистой случайности…

Инструменты

Большинство магов используют материальные инструменты, которые фокусируют их энергию и позволяют им создавать магические эффекты. В некоторых случаях, маг не может создавать эффекты без фокуса: либо он еще не настолько хорошо освоил Сферы, либо он просто не верит, что сможет работать без инструмента. Веры в необходимость вполне достаточно, чтобы необходимость стала настоящей, и маг привязан к фокусу до тех самых пор, пока верит, что привязан.

Подобные инструменты, потенциально обладающие могуществом, не падают в руки мага с неба. Многие фокусы пользователь обязан изготовить своими руками. Другие уже существуют в работоспособной форме, но их нужно посвятить, или откалибровать, или еще как-нибудь подготовить к применению конкретным магом. Некоторые фокусы неосязаемы, вроде песен, танцев или медитации, но для того, чтобы маг мог применять такой фокус правильно, нужно осваивать и практиковать технику (смотри Умения Ремесла).

Когда подмастерье начнет улавливать основы того, что такое фокус и зачем он нужен, он может начать создавать себе свой собственный. Большинство мастеров требуют от студентов все делать собственноручно: найти материалы; подготовить материалы; вырезать, сковать, нарисовать или построить инструмент и наполнить его силой. Для учителя довольно типично присматривать за процессом создания фокуса, и у большинства студентов хотя бы одна попытка оказывается признана неудачной.

Если инструмент уже находится в работоспособном виде, подмастерье обычно обязан вложить в него какую-то энергию, чтобы сделать его своим на метафизическом уровне. Эти усилия могут проявиться по-разному: заточить нож; почистить и заново окрасить посох или жезл; почистить пистолет, или же просто использовать инструмент достаточно часто, чтобы он стал продолжением пользователя. Некоторые мастера полагают, что, чем больше времени ученик проводит со своими магическими инструментами, тем лучше он с ними осваивается. Другие мастера предпочитают подождать, пока студент не приобретет беглое понимание магии, а уж потом наделяют его подобным даром.

Практика

Когда ново-Пробужденный становится подмастерьем, он получает возможность научиться творить крутые заклинания и прочие штуки, так?

Неверно.

Вообще-то, до собственно магической практики подмастерье добирается не сразу. В большинстве упорядоченных, традиционалистских систем мастер требует выполнения определенных условий до того, как начнет учить студента делать хоть что-то волшебное. Во-первых, студент должен освоить требуемые Навыки Ремесла. Затем, у него должна быть определенная степень контроля над собственной волей, хотя эта степень определяется мастером довольно условно. Некоторые мастера пропускают студентов сквозь частый гребень мирских испытаний; другим достаточно хотя бы основного знакомства с несколькими Навыками Ремесла.

Как бы ни было дело, студента вполне может удивить тот факт, что у него не начнет вот так сразу получаться швыряться шаровыми молниями или растить клонов идеального качества. Вероятно, еще более его удивит то, что магическая практика,

когда он, наконец, до нее доберется, есть штука не настолько захватывающая, как он предчувствовал. В игровых понятиях, первая точка в любой Сфере касается исключительно восприятия. Пока студент не начнет лучше понимать свои способности, он вряд ли сможет серьезно на что-то влиять своей магией.

Но все же для того, кто раньше не ощущал ничего, похожего на магию, эти первые шаги – настоящее чудо. Как это должно быть изумительно и чудесно: посмотреть на человека и увидеть в нем сияние жизни, все золотое, и зеленое, и яркое, текущее сквозь его тело. Как это должно быть ошеломительно: осмотреть машину и точно понять, где ее слабое место. Как это волнительно: подкрутить именно нужную гайку, настроить именно нужную штуку и понять, безо всякого сомнения, что проблема решена.

Как бы эти уроки ни были скучны первое время, тот момент, когда студент переживает свой первый прорыв и на самом деле видит, что происходит в мире, стоит каждой секунды каждого скучного урока. Этот момент здорово похож на Пробуждение, но на этот раз подмастерье контролирует себя и знает, что происходит. То, как именно ощущение проявит себя, может стать неожиданностью, но сам факт того, что подмастерье начал ощущать вещи, недосягаемые для обычного человеческого восприятия, неожиданным не будет.

Потом, после первого большого шага, процесс обучения снова возвращается на круги своя, становясь не слишком-то изумительным. Студент должен научиться использовать свои новые умения с легкостью и по собственному желанию, а не только после масштабной подготовки и концентрации. И единственный путь этого достичь – практиковаться. Практиковаться, осматривая птиц и определяя, больны они или просто напуганы; практиковаться, опознавая учителя по его мыслям раньше, чем он войдет в помещение; практиковаться, кладя монетку на одно и то же место на решетке тысячу на тысячу клеток (пятьдесят раз подряд, не глядя); практиковаться, медитируя, пока даже цирк о пяти аренах, Уинона Райдер и призрак Брендона Ли, взятые вместе, не окажутся бессильны нарушить концентрацию; практиковаться, звоня в гонг каждые три часа, семнадцать минут и сорок три секунды (с точностью до секунды)… Список можно продолжать бесконечно. Все это полезно для студента. Мало что из этого можно считать развлечением.

Разумеется, с продвижением вперед уроки становятся более многогранными. Если студенты не перестают зевать от скуки, они вряд ли будут хорошо успевать. (Хотя скука может вызвать к жизни кое-какие приколы креативного вида, а они повлекут за собой несколько хороших уроков, подобные уроки просто не стоят того, чтобы ради них мастер позволял студентам отупеть и утратить желание учиться.) Когда подмастерье научился уверенно использовать свои способности, он может начать учиться тому, как применять их в более практических ситуациях.

Практические уроки могут принимать несколько форм. Некоторые мастера проводят занятия в условиях, напоминающих химическую лабораторию, выдавая студенту вопрос или загадку, на которую надо ответить, и набор расходных материалов, с которыми можно экспериментировать, и ожидая от него решения. Другие предпочитают более отстраненный подход, предоставляя студентам бродить где вздумается и учиться за счет непосредственного опыта, получаемого в реальном мире. Большинство учителей используют сочетание одного с другим, плюс добавляют собственные идеи.

Оба подхода разобраны в Главе Второй; там можно видеть, что у обоих есть и свои преимущества, и недостатки. Более контролируемая ситуация определенно безопасна, но она не сильно развивает умения подмастерья, относящиеся к реальному миру. Ситуации в реальном мире учат подмастерье разбираться с

«мирскими» делами, но они не сильно полезны в смысле овладения теорией. Что важнее, второй подход может быть опасным. В упорядоченных группах ситуации реального мира редко представляют опасность для жизни студентов: мастер часто находится рядом и может спасти своего протеже.

Когда студент освоил умения, основанные на восприятии, и сделал первые шаги к контролю над чем-либо (хотя бы незначительному), его образование часто считают миновавшим стадию собственно «подмастерья». Практика, однако, продолжается: пока маг продолжает учиться, ему нужно практиковаться. Лишь тогда, когда распускающийся маг может *контролировать* силы, которые он может ощущать, - лишь тогда он готов для посвящения и признания.

Неформальные Занятия

Начинающим сиротам приходится тяжелее, чем подмастерьям организованных групп. Их образование редко бывает спланированным; молодому студенту из среды Отщепенцев существенно труднее найти себе учителя, чем тому, кто связан с Традицией или Конвенцией. Как правило, чтобы обучаться у Отщепенца, требуется не искать его, а обладать нужным складом ума и происходить из нужного культурного окружения; соответствующий Отщепенец найдет ученика сам. Если подмастерье все же находит себе какого-нибудь сироту, у которого можно учиться, с хорошей вероятностью его учитель не будет таким могущественным и образованным, как учитель из Традиции или Конвенции. Это, однако, не значит, что сироты менее опытны или менее сведущи, чем «организованные» маги; напротив, наставники – сироты часто обладают большим опытом и мудростью в том, что касается путей магии в большом мире.

Жизнь и уроки для подмастерьев – сирот и более беспорядочны, и более интенсивны, и то, как проходит обучение, очень слабо похоже на традиционный учебный курс.

Наставления

Сироты редко могут похвастаться каким-то формальным обучением по части оккультной истории или языков. Такое обучение просто не соответствует многим сторонам жизни мага, который, по сути, предоставлен самому себе. Но некоторые студенты с развитыми академическими способностями добывают себе информацию сами. В обыкновенных библиотеках можно найти изумительное количество доступных материалов о паранормальной активности, колдовстве и прочих темах, которые студент может счесть полезными и интересными. Большинство текстов, которые обсуждают специфические детали истории Просветленного общества или конкретных групп вроде Традиций или Конвенций, разумеется, не существуют вне владений конкретных групп, так что по этой части подмастерье, не примкнувший к одной из них, удачи не найдет.

Но все же информации, доступной в любой библиотеке, сироте может быть более чем достаточно для работы. Несколько хорошо известных Отщепенцев (например, Пенни Ужасная (Penny the Dreadful, она же «Грошовая Страшилка»; подробности касательно значения этого псевдонима: http://en.wikipedia.org/wiki/Penny_dreadful)) построили целые парадигмы на основе сказок, мифов и народного знания. Уроки подмастерья легко могут состоять из многочасовых сидений за интересными книгами,

в противоположность тем сухим материалам, что приходится читать многим подмастерьям, ориентированным на Традиции.

По той же причине очень немногие независимые подмастерья много узнают о теории, которая стоит за их магией. Во многих случаях и узнавать особо не чего: достаточно того, что оно работает, и им больше интересно, “как”, чем “почему”.

Впрочем, исключения из этого определения есть. Сироты – техномансеры часто *совершенно* точно знают, почему их искусства работают – на материальном и физическом уровне. Вместо того, чтобы читать сказки и мифы, эти подмастерья с головой уходят в тексты по теоретической математике и журнальные статьи по экспериментальной физике, которые научное сообщество не признает и в обозримом будущем не признает. Замороченные по технологии подмастерья из всех сирот имеют больше всего шансов организоваться в группу и делиться информацией, полученными уроками и полезными трюками, но тут есть и свои нюансы. Коллективы Пробужденных студентов отравляют все те же склоки, подковерные войны и элементарная склонность гадить ближним, что характерны и для не-Пробужденных научных кругов: математики поносят физиков, те и другие – “железячников”, компьютерщики поносят вообще всех остальных, а те, кто занимается оборудованием, поносят разработчиков программного обеспечения.

Уроки

Среди сирот и их учителей уроки могут принимать всевозможные обличья. В целом, однако, их обычно можно причислить к одной из двух категорий: те, в которых учитель дает мало ценных указаний, и те, в которых он их вообще не дает. Большинство независимых магов обычно получает и те, и другие – на всех ступенях своего образования.

Первое время, когда подмастерье Пробуждается в качестве сироты (а это всего лишь значит, что он Пробуждается, не имея поблизости никого, кто мог бы помочь ему учиться), его уроки совершенно наверняка относятся ко второй категории. Например, рядом не будет никого, кто бы сообщил: при попытке в присутствии публики сделать что-то открыто волшебное или поговорить о чем-то, что он при нормальном раскладе не мог бы знать без посторонней помощи, ему станет *больно*. Соответственно, несчастный студент огребает удар Парадокса, и, если он после этого выживет, то второй раз такой ошибки уже не допустит *(прим. переводчика: если не выживет, кстати, тоже...)*.

Когда сирота находит кого-то, кто поможет ему учиться, его могут предостерегать от ошибок вроде сотворения бросающейся в глаза магии. Но это не значит, что учитель усадит его на стул в классе и расскажет, как именно отточить умение и обрести контроль над магией. Учитель может рассказать, как он осваивал свои способности сам, и, возможно, предложит несколько упражнений, которые помогают успокоиться или сфокусироваться. Но он вряд ли сможет предложить что-то, напоминающее формальную программу.

Учителя – сироты чаще всего могут предложить конкретные уроки, в противоположность общетеоретическим урокам более упорядоченных групп. Учитель, например, может суметь научить подмастерье разбираться, как открывать замки, но не сможет научить его взаимодействовать с механическими устройствами в целом. Подмастерью придется самому угадывать более общие приложения для информации с конкретных уроков.

Основное Различие

Простейший и яснейший способ объяснить разницу между обучением большинства (хотя и не всех) сирот и большинства магов Традиций и Конвенций основан на том, как учителя подходят к этим урокам. Мастера Традиций обычно используют дедуктивную логику и учат студентов мыслить дедуктивно. Сироты склонны использовать индуктивную логику, и студентов они учат мыслить индуктивно.

Фигасе… Что это было?

Аргументы и подходы к проблемам можно поделить на два основных типа: дедуктивные и индуктивные. Дедукция – это процесс, когда аргументы основаны на установленных законах или принимаемых принципах. От общего она идет к конкретному. Например, дедуктивной будет следующая аргументация: когда маг творит вульгарную магию перед Спящими, всегда проявляется Парадокс, так что, если маг запустит шаровую молнию посреди Таймс-сквер в полдень, он приобретет Парадокс.

Индукция – это процесс выведения общих заключений из конкретных случаев, и она идет от конкретного к общему. Пример индуктивной аргументации: последние три раза, когда я делал что-то явно волшебное на глазах у не-магов, я получал по морде Парадоксом, следовательно, открытое сотворение волшебных действий перед не-магами причиняет Парадокс.

Аргументы кажутся одними и теми же; по сути, так и есть. В обоих процессах основная идея та же: вульгарная магия при свидетелях порождает Парадокс. Единственная разница в том, как именно мыслитель пришел к умозаключению. Оба процесса работоспособны, и у обоих одинаковая вероятность выдать неверное заключение – или, наоборот, верное.

В среде Традиций с много большей вероятностью будет использоваться дедуктивная логика, так как они располагают хорошей базой по части магической истории и исследований. Маги изучали магию все то время, пока они существуют, с самого начала, и у Традиций есть доступ к плодам столетий подобных исследований. Они знакомы с законами магии, и могут вписать в эти законы почти что угодно – иногда корректно, иногда неверно.

Сироты не располагают подобными объемами знания. У них нет центрального места, где бы хранились записи, нет группы, которая ставила бы себе целью их сохранение, и, просто по определению сиротства, у каждого конкретного сироты по умолчанию даже нет возможности знать о существовании такого знания. Сироты полагаются на опыт, свой и своих друзей, и идут вперед с его помощью. Их образ мысли вполне способен приводить их к корректным заключениям – примерно с половинной вероятностью.

Собственно, это все. Все довольно просто. Пока дело не касается безумных магов и иномировых вмешательств по принципу «если я швыряю шаровую молнию на виду у Спящих, то вся Таймс-сквер получает Парадокс». Но это уже другая тема для другой книги.

Для сирот уроки связаны с заметно большим процентом смертности, чем для других учащихся. Поскольку сирот часто некому или почти некому направлять, им легче вляпаться в действительно щекотливую ситуацию, и студенты могут с легкостью охладеть ко всей затее. В то время, как у подмастерьев традиционного

сорта уроки достаточно хорошо продуманы, сироты обычно учатся своим штучкам, что называется, на лету. Когда магу приспичит что-то сделать, он вынужден либо придумать какой-то способ, либо потерпеть неудачу. Других вариантов у сирот обычно нет, даже у тех, у кого есть учитель.

Хотя их магия может быть собранной на коленке из желудей и спичек, сироты не являются исключением из «правила практики» (того самого, по которому лучший способ стать в чем-то лучше – практиковаться). Независимые подмастерья так же проводят время, практикуя свои техники, как и все прочие подмастерья. Они так же проводят время, создавая инструменты, хотя и не так много времени, как мог бы потратить на это подмастерье традиционного сорта.

Для подмастерья, который ни с кем не связан, инструментами часто становятся случайные находки (хотя, как уже упоминалось, делать обобщения насчет сирот – пустая затея). Некоторые независимые личности обнаруживают в книге какой-то узор или рисунок и дальше воплощают его для себя во что-то вещественное; другие просто создают что-нибудь, когда в голову ударит вдохновение, а потом этим пользуются. Например, независимый маг может наткнуться где-нибудь на симпатичный маленький ножик или шмотку, как у Саманты из «Bewitched». Используя конкретный предмет и наделяя его значением, сирота, по сути, делает его своим собственным и обходится без формализованного «посвящения» этого предмета.

Основное правило насчет сосуществования мастера и подмастерья – сирот состоит в том, что основного правила нет. Конкретные обстоятельства целиком диктуются конкретными личностями и их собственными обстоятельствами. В принципе, то же касается и подмастерьев Традиций или Конвенций, но у них хотя бы есть возможность начинать с какой-то истории и образа действий. Сиротам приходится самим вырабатывать свой образ действий и писать свою историю по ходу дела.

Парадигма

Структура занятий студента определяет не только то, как протекает его образование, но и то, как он со временем начинает понимать саму магию. Мастер, будь то в явной или неявной форме, учит студента тому, как работает магия, ее механизмам. По сути, мастер помогает создавать, разрушать или укреплять парадигму студента. Все, что скажет или продемонстрирует учитель, вносит вклад в парадигму его ученика. Показать ему, как пользоваться ножом, перечислить названия Сфер, да просто признать, что магия существует – все, что сделает мастер, создает парадигму. Даже если это создание включает уроки насчет того, что *не* работает, отношения между учителем и учеником определяют парадигму ученика (и, кстати, парадигму учителя тоже, но это опять-таки отдельная тема для отдельной книги).

Существующие Парадигмы

Некоторые подмастерья, и сироты, и традиционалисты, входят в тренировочный процесс, уже имея какие-то ранее сложившиеся представления о том, как должна работать магия. Возможно, подмастерье был подобран еще до Пробуждения, когда кто-то обнаружил в нем потенциал. Кто-нибудь давал ему книги или начал обучать его разным оккультным темам, и на пустом месте уже сложилась какая-то конструкция. Орден Гермеса и Технократия имеют особую склонность тренировать потенциальных новобранцев еще до того, как они на самом деле Пробудятся. Когда

студент осознает, на что способен, учителю предстоит много меньше хлопот с началом его уроков, потому что у них двоих уже есть общая база знания: термины, общие концепции и признаваемые обоими ограничения.

Некоторые подмастерья вырабатывают идеи самостоятельно. Парадигмы такого типа часто собираются по книгам или рассказам, и они в высшей степени эклектичны. Поскольку книги, доступные в библиотеках смертных, редко предназначены для подлинных магов, уроки оказываются несколько сложными – и для ученика, и для учителя.

В этом случае у учителя есть два основных варианта. Он должен либо научиться понимать то, как ученик воспринимает магию и использует свои инструменты, либо полностью разнести все воззрения студента и отстроить его парадигму с пустого места. Научиться понимать представления студента облегчит жизнь студенту, но для продвинутого мага часто бывает необыкновенно трудно принять новую парадигму. Даже если мастер сможет научиться понимать студента, остаются трудности перевода. Учитель, возможно, сможет объяснить, как видеть молекулярную структуру объекта через микроскоп – но не через прибор ночного видения.

Полный слом парадигмы студента требует много труда и, как правило, много боли. Возможно, учителю и легче написать свои техники и воззрения на чистом листе, но урон, который при этом получает студент, заставляет учителя медлить. Некоторые мастера способны ломать парадигму студента, задавая вопросы с подковырками, подталкивая и даже используя Искусства Разума, но большинство использует более знакомые техники промывания мозгов. Учитель должен найти способ разорвать все те предположения, которыми так дорожит его студент. К сожалению, подобного рода живучие соображения обычно основаны на непосредственно пережитом опыте студента, и для него может быть серьезным шоком, когда его бесцеремонно берут за шкирку и разворачивают, чтобы видеть мир совершенно под другим углом. Многие студенты не способны перенести неожиданные перемены такого рода (особенно, если эти перемены обрушиваются сразу после Пробуждения), и их необходимо медленно подводить к расширению парадигм, позволяя постепенно принимать новые идеи вместо того, чтобы полностью рушить все их прежнее мировоззрение.

Чистые Листы

По сравнению с учениками, которые появляются с предустановленными взглядами на магию, подмастерья, которые не имели представления ни о чем подобном, становятся послушной глиной в руках мастера. Мастеру может понадобиться немного дополнительного времени, чтобы объяснить некоторые простейшие вещи насчет магии («ты можешь контролировать эти эффекты, есть другие люди вроде тебя, у всех этих специфических вещей есть названия»), но мастер может быть уверен, что студент понимает все, что от него хотят, и его можно учить дальше. В сущности, мастер может придать уму ученика любую форму, какую только пожелает.

У такого расклада есть много преимуществ, но есть и серьезные недостатки. Мастеру, может, и не требуется время на то, чтобы исправлять ошибочно принятые на веру утверждения, но студент будет менее гибким в пределах своих концепций: он просто не представляет, что есть и другие способы осмысливать какие-то вещи. Кроме того, если мастер предпочитает какой-то искаженный или нестандартный подход, студент, усвоив его, будет восприниматься остальным Пробужденным сообществом сквозь призму стереотипов, связанных с таким подходом, и студенту это

повредит. У подмастерья есть вполне реалистичные шансы выработать серьезно искаженную и ограниченную парадигму.

Возьмем для примера студента вуза, которому хорошо дается физика, но который при этом не посвящает ей всю жизнь: он играет в футбол, и у него есть компания друзей, с которыми он регулярно зависает. Допустим, его преподаватель физики стремится подтолкнуть его к Пробуждению. Учитель убеждает студента, что законы физики повелевают не только ходом экспериментов в его лаборатории, но и взаимоотношениями студента с окружающими людьми. Конкретная кривая, описываемая определенной частицей света на одном из участков графа, конкретным образом соотносится с частицей того же типа, если ее излучает какой-то другой человек. Возьми данные, введи их в этот прибор, и вуаля! Мгновенно действующий «дружбометр» к твоим услугам.

Студент всегда хотел быть популярным, так что он все сильнее полагается на устройство учителя. Оно, похоже, действительно работает, так что он спрашивает у учителя, как физика объясняет другие аспекты его жизни. Студента медленно подводят к тому, чтобы он начал полностью полагаться на, мягко говоря, чудноватую технологию. Когда он Пробудится, у Сынов Эфира станет одним подмастерьем больше.

По сути, учитель взял обычного студента вуза, у которого был какой-то талант, и сделал из него Эфирита. Он взял его естественное желание и сыграл на нем, медленно меняя парадигму студента и наставляя его на путь, на котором хотел его видеть. То, как именно парадигма будет представлена ученику, жизненно важно: это может определить все последующее существование подмастерья в качестве мага.

Когда установлена общая парадигма, учитель может начинать наделять ее плотью, обучая студента применению фокусов, а так же теории девяти Сфер и ее приложениям.

Фокусы (Foci)

Концепция учителя относительно того, что такое фокусы и как ими пользоваться, т. е. его парадигма, полностью определяет и то, как эти инструменты будет воспринимать ученик. Сам факт того, что учитель, и, соответственно, ученик, верит, что фокусы суть необходимая или полезная часть процесса, составляет часть растущей парадигмы. Студент может прийти к пониманию того, что ему больше не нужны инструменты, но на уровне парадигмы вера в фокусы уже установилась.

Многие подмастерья из тех, кто Пробудился спонтанно, экспериментируют с различными типами фокусов или подходов, чтобы понимать магию, еще до того, как встретят учителей. Подобные парадигмы определяются скорее предпочтениями подмастерья, чем указаниями учителя, но парадигма все же складывается. Выбор фокусов или концепций, служащих основой парадигмы, в значительной степени зависит от того, что пережил подмастерье, того, в каких ситуациях он оказывался, и того, что для него комфортно. Например, молодая негритянка из сельской местности близ Миссисипи вряд ли сочтет полезным фокусом средневековый меч, но она вполне может рассудить, что узловатая ветка – как раз то, что нужно, чтобы помогать ей ощутить дух бабушки.

То, как учитель отнесется к индивидуально подобранному набору убеждений, будет определять ход событий дальше. Если учитель отзывается о них с отвращением или насмешкой, то и отношение студента к своим инструментам изменится, и они

могут стать менее полезными для него: его парадигма начинает подстраиваться под воззрения наставника. Если учитель согласен работать с той парадигмой, что уже есть у студента, она будет становиться сильнее за счет того, что ее признали.

Слово на букву «П»

Парадигма есть одновременно самое могущественное и самое грязное слово в «Маге». Парадигма персонажа, как предполагается, служит его направляющим принципом, его мировоззрением; все, что маг говорит, делает или думает, каким-то образом укладывается в его представления о том, как работает мир и как работает магия. Но попробуйте только поговорить с игроками по «Магу» о парадигме! Беседа очень быстро скатится к набрасыванию дерьма на вентилятор.

Поймите насчет этого: данная книга написана не для того, чтобы определять парадигму вашего персонажа или даже то, используете ли вы соответствующую идею. Если вам эта парадигма нафиг не сплющилась – ну и ладно. Те соображения, что здесь изложены (а именно, что образование студента неразрывно связано с концепциями его преподавателя и его способами их подавать), можно применять и к менее спорным аспектам вашего персонажа.

Кроме того, понятию парадигмы свойственна гибкость. Если представления вашего персонажа о мире основаны на том, что он наотрез отказывается признавать что бы то ни было, что говорит ему кто угодно другой, читайте все это с соответствующей точки зрения. Это всего лишь базовый набор предложений. Если они вам нравятся – хорошо. Если нет – по крайней мере, мы дали вам что-то, что можно отвергнуть и от чего, при некоторой удаче, можно перейти к чему-то, что вам понравится больше.

Если коротко – возьмите это все и впишите в *вашу собственную* парадигму. Обращайтесь со всем этим, как вам угодно.

Сферы

Использование Сфер лишь немногим отличается от использования фокусов. Парадигма мастера признает их существование, и он посвящает студента в идею о девяти раздельных областях магического влияния, именуемых Сферами. Парадигма студента подстраивается, чтобы принять идею.

То, как преподаватель объясняет Сферы студенту, тоже меняет парадигму студента. Начиная с того, как именно называются упражнения, которые развивают в студенте способность управляться с конкретной Сферой, весь образовательный процесс придает уму студента какую-то форму. Во многих случаях, мастер учит только тому способу применять Сферу, которым пользуется сам, вместо того, чтобы дополнительно учить способам, которыми пользуются другие. Потом студенту предлагают, не жуя, заглатывать парадигму учителя. Возможно, потом он научится и другим способам применять или понимать Девять Сфер, но в начале у него обычно есть лишь одна точка зрения.

Резонанс

Поскольку многие студенты осваивают большое количество своей магической практики под руководством одного наставника, подмастерья часто подцепляют конкретные причуды магического свойства (или просто странности поведения), которые отражают методы их наставников.

Магия склонна захватывать эмоции и мотивы своих пользователей. В конце концов, магия по сути есть воля, которой придали форму. Логично, что сила, стоящая позади этой воли, также подталкивает магию. Маг, который учится творить магию, визуализируя точку света и придавая этому сиянию нужную форму с помощью своего «света внутреннего сочувствия», вполне может передать этот метод с его побочными эффектами собственным ученикам. Эффекты подмастерья, соответственно, часто отражают не только личность самого подмастерья, но и кое-что из методов учителя.

В ходе обучения наставник может показать подмастерью, как выполнять конкретное упражнение, и при этом резонанс наставника даст какие-то побочные эффекты. Не имея «шаблона», с которым можно сравнить эффект, студент вполне может рассудить, что эти «побочные эффекты» - норма, и начать проявлять их сам. Проницательный маг даже может вычислить, кто именно обучал данного студента, просто посмотрев на его «говорящий» резонанс.

Если все это не работает

Очень даже возможно, что студент просто не сможет делать то, что нужно, так, как это делает учитель. Некоторые инструменты или идеи просто не работают у некоторых людей, и студенты не всегда понимают или принимают методы своих учителей. Если игрок чувствует, что учитель представляет какой-то материал так, что его студенту он был бы непонятен, вполне разумно, что подмастерье просто не мог бы использовать тот фокус, производить тот эффект или работать в той технике, которую ему демонстрируют, пока ее не преподнесут в манере, более сообразной парадигме подмастерья.

С другой стороны, это нельзя считать официальным разрешением отвергать урок только потому, что он не оказался идеально соотнесенным с конкретными особенностями студента. Время ученичества предназначено помочь подмастерью (и его игроку) прийти к пониманию парадигмы ученика и ее гибкости.

Как удержать все в руках

Учиться тому, как быть магом, само по себе есть полноценная работа. Но, к сожалению, у подмастерьев почти всегда есть либо повседневная работа на полную ставку, либо забитое расписание в учебном заведении. Если подмастерье не сможет научиться уравновешивать эти две жизни, что-нибудь неизбежно сломается, и обычно это сам подмастерье. При некотором везении следующие несколько разделов помогут студентам не дать своим мозгам вытечь через уши, как йогурт.

Или, по крайней мере, помогут оставаться в сознании, пока это происходит.

Управление временем (time management)

Даже если бы подмастерье хотел изменить тот факт, что в сутках всего двадцать четыре часа, он бы не смог: пока что у него не хватает навыка. Соответственно, ему предстоит научиться использовать то время, пока он бодрствует, настолько хорошо, насколько он может. «Тайм-менеджмент» может ассоциироваться с занудным бубнением школьного консультанта или с темой на корпоративных курсах повышения личностной эффективности, но на самом деле от него есть огромная польза.

Начнем с того, что чем-то надо жертвовать. Подмастерье не может продолжать практиковаться, ходить в школу или вуз, делать домашнее задание, спать и по четыре часа в сутки играть в компьютерные игры, как он делал до того, как началась вся эта хрень с магией. И вечно жертвовать именно сном нельзя: как слишком хорошо известно большинству студентов колледжей и вузов, недостаток сна – отличный способ сломаться.

Хороший способ выкроить время в занятом расписании – немножко подвинуть назад каждую вещь вместо того, чтобы полностью бросить что-то одно. Если подмастерье учится, возможно, ему захочется посещать менее интенсивные занятия и высвободить часть времени, ранее занятого домашними заданиями. Еще он может отказаться от внеклассной работы: возможно, газете не так уж и нужна очередная статья о качестве еды в столовой. Подмастерья, которые работают, могут сэкономить неплохой кусок времени, просто уходя с работы строго вовремя. Еще может оказаться полезно поискать более удобные пути, чтобы добираться на работу и с работы: большинство удивилось бы, подсчитав, сколько времени у них съедает дорога.

Еще один хороший способ высвободить толику времени – научиться заставлять себя сесть и работать. Вместо того, чтобы сесть за компьютер работать, через две минуты встать за стаканом газировки, через десять – за перекусом, через полчаса – чтобы позвонить, *ad infinitum*, подмастерье, возможно, захочет собрать все, что ему, по его мнению, понадобится, *до* того, как он возьмется за работу. Тогда, начав работать, он сможет сосредоточиться.

Разумеется, это идеальная ситуация. На самом деле научиться фокусироваться невероятно трудно, и единственный способ научиться этому – работать над этим. Подмастерью, возможно, придется пройти через целые месяцы стрессов прежде, чем он действительно наловчится просто делать дело, не отвлекаясь каждые пять минут.

Еще полезно знать, какие именно условия затрудняют работу, а какие – мешают сосредоточиться. Некоторых, например, натурально парализует телевизор. Если телек включен, подмастерье смотрит его, а больше не делает ничего. Другим, чтобы сконцентрироваться, нужна громкая музыка; некоторым, напротив, нужно, чтобы их окружала тихая музыка и свечки с запахом ванили.

Как избежать выгорания

Делу время, потехе час. Не надо отказывать себе в этом часе, если не хотите начать убивать окружающих.

Это хороший совет. Правда-правда.

Никто не может сохранить здравый рассудок, а тем более – чувство довольства собой, если он только и делает, что работает. Возьмите стресс подмастерья, который не может свободно говорить о крупной части своей жизни и при этом обучается вещам, которые большинство назвало бы невозможными. Добавьте к обычному напряжению от работы или учебы. Вуаля! Жизнь подмастерья становится похожа на

огромную раскаленную скороварку. Если он не сделает что-нибудь, чтобы сбросить часть напряжения, то, скорее всего, сломается. Расслабляться нужно не только ради удовольствия, хотя лучше именно так и думать, чтобы игра не стала еще одной разновидностью работы.

Поддерживать связь с друзьями, время от времени им звонить, - такие вещи чудо как полезны для состояния рассудка подмастерья. Кино – отличный способ на несколько часов отрешиться от работы; опять же, выбраться куда-нибудь и съесть обед, который не пришлось готовить самому, тоже замечательно. Что бы вы ни предпочитали – хоккей на роликах, дамские романы, рисование пейзажей, - просто выберитесь из дома *и* из работы!

Кроме того, подмастерьям не стоит забывать о своей общественной жизни. Хотя Сартр и писал, что остальные люди составляют ад, именно они часто не дают человеку сойти с ума. Близкие друзья и семья помогают студентам не забыть, что их обычные личности с Пробуждением не отмирают. Подмастерья остаются дочерями и сыновьями, сотрудниками, учениками и друзьями. Магии лучше не поглощать все их существование целиком.

И все же факт остается фактом: у подмастерьев в жизни есть дополнительная составляющая, которая отъедает их время. Им придется идти на некоторые жертвы и учиться для всего находить время, но это входит в ту цену, которую маг вынужден платить за свой талант. Это само по себе составляет один из уроков, который подмастерью предстоит выучить, и этот урок не из тех, с которыми учитель может разобраться фразой типа «читать отсюда и досюда».

Как выжать максимум из бутылки колы

Наверняка будут возникать ситуации, когда подмастерье просто не может избежать ритуала, занимающего всю ночь, или ожидает экзамена, к которому всю ночь будет готовиться. Тогда сахар и кофеин становятся лучшими друзьями подмастерья. Вот несколько хитрых способов выдавить из бутылки газировки максимум энергии.

Заморозьте двухлитровую бутылку «Mountain Dew» (или вашей любимой газировки с кофеином). Смотрите, чтобы бутылка, когда вы поставите ее в морозилку, была наполнена не больше чем на две трети, иначе она лопнет. Когда она замерзнет в ледышку, вытащите ее и оставьте размораживаться примерно на час. Сироп оттает первым, а газированная вода останется льдом. Слейте сироп и выпейте. Ничего так.

Заварите кофе, используя Water Joe вместо обычной воды.

Два слова: «Jolt Cola».

«Mountain Dew» интересно сочетается с «Tang» (растворимый напиток с витаминами). Очень клевая шипучая штука. Когда глаза втянутся обратно в глазницы, вы даже бодрость почувствуете.

Сделайте ту штуку с замораживанием колы, потом заешьте сироп несколькими пирожными «Oreo». Попробуйте съесть больше трех.

Смешайте с газировкой содержимое трех «Pixie Sticks» (типа растворимого напитка, но предназначен, чтобы есть его всухую). Быстро

выпейте это. Как вариант, просто съешьте одну «Pixie Stick» большого размера и запейте колой.

Все это, в принципе, работает на чисто физическом уровне. Но имейте в виду: когда у подмастерья окончательно перестанет троиться в глазах, он упадет, словно из него все кости повыдергали. Приходы от сахара с кофеином довольно ничего, но отходняки очень, очень мерзкие.

Как оставаться полностью бодрствующим

Если подмастерье не желает жрать что бы то ни было, что можно счесть наркотиком, то кофеин – тоже не вариант. Но то, что подмастерье блюдет свою чистоту, еще не значит, что он не способен оставаться на ногах после отбоя. Вот несколько предложений.

Упражнения не дают крови застояться и высвобождают эндорфины. Сделайте несколько подходов на приседания, или пробежите кружок по кварталу.

Поднимитесь и какое-то время занимайтесь чем-то еще. Поговорите с кем-нибудь, приберитесь в своей комнате, что угодно.

Примите душ.

Перекусите, но не ешьте ничего тяжелого. Фрукты и овощи позволят подкинуть в кровь питательных веществ и естественных сахаров, и при этом не оттянут от мозга слишком уж много энергии.

Двадцать минут помедитируйте. Позвольте мозгу расслабиться и освежиться, но в медитации не теряйте фокус – иначе просто заснете посреди транса.

Если ничего из перечисленного не работает, есть еще один вариант – подремать. Вполне возможно проспать час или около того и проснуться освеженным, но многие находят, что легче либо оставаться на ногах, либо лечь спать. Опять же, если вы привыкли оставаться на ногах допоздна, вам будет легче. Тело привыкает к малому количеству сна и учится функционировать, обходясь двумя – шестью часами. Но имейте в виду, что рано или поздно вы начнете «сыпаться», как и в случае с кофеином. Сон необходим, и ваше тело рано или поздно отключится само.

Выключи эту чертову музыку!

С точки зрения игровой механики, потребность студента в конкретных вещах для того, чтобы работать, может быть занятной частью построения персонажа. Один персонаж в процессе занятий, возможно, любит слушать «Judas Priest» на максимальной громкости, а другому подавай полную тишину и полумрак. Добиться того, чтобы эти двое работали вместе, может быть той еще задачкой для Рассказчика, но группа от такого союза вполне может стать сильнее. Рассказчик, опять же, может пользоваться привычками персонажей насчет учебы, чтобы манипулировать элементами сюжета: студент, часами сидящий в одиночестве за компьютером или в библиотеке, может привлечь всевозможных хищников. Если мастер студента и его товарищи привыкли к тому, что он время от времени исчезает, вполне возможно, что никто и не заметит его отсутствия, пока не станет слишком поздно.

Достоинство «Концентрация» никогда раньше не казалось таким замечательным.

Оффтопик: дополнительная подборка различных способов взбодриться от переводчика.

Нехорошо, конечно, запихивать в перевод посторонние вещи, но все же не удержусь от искушения поделиться своей безбрежной мудростью и огромным опытом…

Если вы «подсели» на крепкий чай, кофе или энергетики – не сидите долго на чем-то одном, организм привыкнет и перестанет выдавать прилив бодрости, а ломка никуда не денется – слабая, но раздражающая. Лучше всего чередовать разные методы.

Зеленый чай + 1 долька лимона + 1 чайная ложка меда. Хорошо бодрит. Хватает на пару часов. При этом снимает нервное напряжение. Взято из интернетов, пробовал, неплохо.

Смесь зеленых чаев: 1 часть молочного улуна, 1,5 части женьшень улуна (желательно каменный, внедренный), 1 часть пуэра. Взято из интернетов, пробовал, неплохо. Поднимает давление!

Крепкий черный чай с сахаром и сливочным маслом (10-20 грамм на стакан). Вкус – на любителя, но бодрит сильно и довольно надолго. Желательно заесть чем-нибудь мучным. Менее жесткий вариант – чай с жирными сливками. Более жесткий – чай, заправленный обжаренной мукой и/или бараньим жиром вместо масла.

Кофе – опять же, с жирными сливками. Как вариант, со сметаной вприкуску – невероятно, но факт. Если нет ничего получше, можно развести растворим*ое* кофе в коле – при условии, что вы можете *это* пить. Концентрация подбирается опытным путем.

Мате. Действует индивидуально: кому-то придает бодрости в теле, кому-то помогает сосредоточиться и не спать по несколько суток (как в моем случае), а кто-то не получает ничего, кроме головной боли. Экспериментируйте.

Травяные настои. Элеутерококк, женьшень, лимонник, левзея саффлоровидная (рапонтикум), родиола розовая. Настои продаются в любой более-менее крупной аптеке. Держать в холодильнике, применять согласно инструкции. NB: передозировка не рекомендуется. От одного приема долговременного эффекта не будет, но двухнедельный курс может очень качественно восстановить силы. Пробовал, отлично работает. Как вариант – женьшень в капсулах.

Витамины. Мультивитамины пить курсом, витамин С – дополнительно по мере необходимости. Как вариант – жрать лимоны с сахаром, если можете.

Ароматерапия. Подберите себе аромалампу и масла по своему вкусу – большая их часть скорее помогает заснуть, но бывают и бодрящие.

Позитивные эмоции. Вспомните пять последних смешных анекдотов, что вы слышали, или представьте себе что-нибудь приятное.

Водные процедуры. Если есть возможность – душ (лучше контрастный), если нет – умыться и смочить затылок холодной водой.

****

Периоды напряжения необходимо чередовать с периодами расслабления. Как лучше расслабиться – каждый решает сам, но, если в периоды «напряжения» вы сидите на энергетиках, то расслабляться имеет смысл без их применения. Банально, но факт.

Физкультура, опять же, необходима. Хотя бы понемногу, но регулярно. Банально, но факт.

Время от времени нужны периоды «разгрузки»: жрать и спать, то и другое – лучше, больше и чаще. Мотивировать себя нормально спать по восемь часов в сутки можно,

освоив практику осознанного сновидения (что любопытно, эта практика является научно проверенной, т.е. работает независимо от вашей парадигмы, спасибо Стивену ЛаБержу ☺). Как мотивировать себя нормально жрать, я пока не знаю, но способы наверняка есть…

Прогульщики!

Рассказчики, не колеблясь, могут предоставлять своим игрокам возможность прогулять урок и, возможно, получить за это по шее. С другой стороны, если хроника вязнет в магических подробностях, а игроки устают от того, что проводят все время в школе (словно там учатся они сами, а не персонажи!), Рассказчику, возможно, захочется позволить персонажам пропустить занятие и чем-нибудь развлечься. Этот вариант также открывает дорогу всевозможным зацепкам для сюжета: можно кого-то встретить, вляпаться в какие-то неприятности, добыть какие-то сведения… список можно продолжать бесконечно.

Помните, лучше, если фокус игры по подмастерьям остается на том, как же чудесно открывать для себя новую магию и новые переживания, а не о том, как чудесно страницу за страницей читать очередную книгу.

Маги – Дети

Все это чудесно: план занятий, расписание уроков, бодрящая доза кофеина и упорядоченная парадигма. Это очень способствует развитию будущих способностей мага. Но от всего этого нет никакого проку, если эти чертовы дети не желают сидеть спокойно и впитывать знания!

Некоторые немногочисленные дарования Пробуждаются в детстве: яркие, открытые для невероятных возможностей мира, не имея никаких конкретных побуждений. Перед подобными «подающими надежду молодыми людьми»

открываются огромные возможности, но они, возможно, рискуют большим, чем любой другой маг. Большинство остается незамеченным, пока не повзрослеет, и, соответственно, предоставлено причудам мироустройства. Засунутые в школы и дома, где их особого понимания мира не понимают, подобные дети вынуждены скрывать свои таланты еще тщательнее, чем большинство Пробужденных.

Маги – дети нарушают все правила обучения, – а вы чего ожидали? Вы не сможете удержать ребенка в рамках жесткого и требовательного расписания. Устройства и теории, которые все это время были вам так дороги, ставятся под подозрение простым «Почему?» ребенка. Лишенный чужого формирующего влияния, ребенок может не знать, что творить некоторые виды магии сложно, опасно или просто не стоит – и, не зная этого, вполне может творить их безо всяких сомнений.

Разумеется, лучший способ дотянуться до ребенка – через его семью. Родители сильнее всего влияют на формирование личностей своих детей, за исключением разве что некоторых редких учителей (или, в некоторых семьях, телевизора). Проблема в том, чтобы убедить родителей: ваши ненормальные поездки во всякие диковатые места, где вы изучаете мертвые языки и наблюдаете астрологические сопряжения, совершенно безопасны и безобидны. У родителей достаточно проблем с детьми, которые погружены в игры и фантазии; обращенные к ним просьбы с доверием отнестись к чему-то настоящему почти всегда обречены на неудачу.

Как же ребенку учиться? По большей части – погружением в среду. Не имея ограничений, связанных с конкретным мировоззрением, ребенок просто совершает действия сообразно своей воле, возможно – с помощью каких-то простых действий, стишков, игр, чего угодно, что ощущается как правильное. Далее магия либо срабатывает, либо нет. Посредством проб и ошибок ребенок находит способ открыть свою собственную шкатулку с магическими сюрпризами, и инструменты из нее становятся частью его психики.

Разумеется, рано или поздно ребенку приходится столкнуться с тем фактом, что у остальных просто нет ни таланта, ни интуиции, чтобы делать что-то подобное. Кое-кого ловят и запирают в психушку; другие живут, постоянно бродя из города в город в поисках следующего опыта; некоторые сублимируют продукты своего воображения, отвечая на суховатый зов науки и вступая в ряды Технократии; наконец, на некоторых (немногих) натыкаются члены Традиций (или сироты) и учат их направлять свои умения.

Как обучать ребенка

Довольно сложно заставить ребенка бросить подобранную на улице каку и играть чем-нибудь полезным и развивающим. Насколько же сложнее обучать его конкретному мировоззрению по части магии, и особенно – если это мировоззрение потенциально опасно или сложно!

В большинстве случаев, важная составляющая этого – помочь ребенку развить ощущение чуда. Отвечайте на все его вопросы, и в ответ задавайте еще больше. Указывайте ему на всякие интригующие кусочки информации в окружающем мире. Ходите на прогулки в парк, на экскурсии в музей и на читальные занятия в библиотеку. Когда ребенок поймет, что вокруг целый мир чуда, в котором можно столько всего повидать и сделать, можно надеяться, что он сохранит эту жажду на большую часть своей жизни. Важно предоставлять ребенку возможность заниматься тем, что доставляет ему удовольствие: регулярные походы по скучным музеям и

занятия абстрактным искусством, до которого ребенок еще не дорос, вызовут апатию и отторжение. Для детей обучение должно быть воодушевляющим и динамичным.

Подача магии требует немного больше усилий, чем обучение мирским навыкам. Поощряйте маленькие усилия ребенка. Пускай он разговаривает со своим воображаемым другом, или использует свои стишки и песенки, или просто видит вещи, которые, по идее, не должен. Как и любому магу, ребенку нужно учиться осторожности и делать подобные вещи только в присутствии нужных людей. Для этого и нужен наставник: помочь направить опыт ребенка, удостовериться, что он вырастет, получая от магии удовольствие и принимая ее всем сердцем, а не отложит ее на дальнюю полку или, что еще хуже, не спятит и не погибнет.

Как привить ребенку Традицию

Когда ребенок уже открыл для себя чудеса магии, не так уж сложно передать ему образ конкретной Традиции. Дети естественным образом принимают на веру те вещи, которые им говорят какие-то авторитетные личности, при условии, что они доверяют этим личностям. Наставник, пользующийся доверием, может просто сказать ребенку, что какая-то штука работает, и в некоторых случаях ему даже объяснять ничего не понадобится. Это даже проще, чем обучать обычного подмастерья!

Хороший подход – поощрять использование ребенком конкретных фокусов в ходе каждодневной учебы и игр. Адепт Виртуальности может поощрять ребенка исследовать Интернет, ковыряться с компьютерными играми и кроссвордами, и время от времени нарушать правило-другое просто ради развлечения. Маг - Герметик может начать с «мягкого» оккультизма вроде астрологии или работы с досками уиджа, чтобы открыть дверь для последующего обучения. Подталкивайте ребенка к исследованию конкретных сторон жизни. Хотя у всех есть свои естественные склонности, дети часто исследуют всякие новые вещи с заметно большей готовностью, чем взрослые.

Семья и Друзья

Оборотная сторона поддержания отношений с друзьями и семьей состоит в том, что обучение подмастерья может осложнить эти отношения, и обычно осложняет их. Подмастерье неожиданно начинает проводить все больше времени вне дома, и он неожиданно кажется более озабоченным, чем раньше. Хотя разбираться с родителями и друзьями может быть сложно, возможность сохранить их моральную поддержку (с которой у подмастерья обычно негусто) стоит затраченных усилий.

Пока ты живешь в моем доме…

Родители, как известно, нервно реагируют на то, что их ребенок слишком много времени проводит вне дома, занимаясь всякими мутными вещами. Вдобавок к тому, что время тратится непонятно на что, родителям подмастерья вполне могут не понравиться его новые друзья: Пробужденные редко бывают сильно похожими на «обычных людей». Даже для большинства обычных людей подростковый возраст связан с трудностями, а в случаях, когда у ребенка Талант, эти трудности возрастают тысячекратно.

Во многих случаях первое, о чем следует помнить – то обстоятельство, что родители ученика, вероятно, искренне заинтересованы в его благополучии. Банальности на тему «мы делаем это только потому, что любим тебя» на самом деле справедливы чаще, чем нас заставляют верить фильмы и телепередачи. Родители могут быть самой надежной опорой и поддержкой студента, если только ему удастся убедить их в том, что он занимается чем-то, что они одобряют.

В этом и штука. Возможно, подмастерью придется научиться врать более убедительно, чем любой подсудимый или актер. Возможно, ему придется придумывать всякие отвлекающие маневры или что угодно еще, что убедит родителей: он не принимает наркотики, ему не грозит арест, и вообще ничего страшного не происходит. Разумеется, вполне возможно, что в процессе обучения магии он именно этим всем и занимается, но он вряд ли захочет им об этом рассказывать.

(Вместо того, чтобы предоставлять длинный и занудный список вещей, которые подмастерья могут использовать как отмазки или прикрытия, мы просто предложим несколько примеров. Новобранцы изобретательны. Когда студенту нужно заручиться полной поддержкой и одобрением родителей, Рассказчик может столкнуться с такими изобретательными и качественными путями разрешения ситуации, какие ему раньше и в голову не приходили.)

Во-первых, идеальным прикрытием являются истории о разных школьных газетах и ежегодниках. Подготовка публикации может занять огромное количество труда и времени, так что время, проведенное вне дома, отлично обосновано. Опять же, не все, кто работает на газету, видит свои имена на первых страницах. Персонал газеты или альманаха в основном состоит из репортеров, верстальщиков и издателей. Для репортеров это обстоятельство неприятно и немного нечестно, зато для кого-то, кому нужно конкретное подтверждение того, что он занимается чем-то респектабельным, такой расклад идеален. Студент может написать пару-тройку историй, несколько часов поучаствовать в процессе издания, и вот уже его имя значится в списке издающего состава, а у него появилось железобетонное алиби (особенно, если он сам не склонен трепаться о своей жизни направо и налево, или если у него есть друзья из журналистов, готовые прикрыть в случае чего).

Еще одно хорошее прикрытие – театральный кружок. Работает примерно так же, как журналистика. Впишитесь в состав рабочих сцены: у них обычно достаточно работы, чтобы хватило на прикрытие любого количества времени после школы. Подготовка к постановке может вносить коррективы в расписание, поскольку рабочие сцены в это время нужны, но все равно на вид получается довольно честно: в обмен вы получаете недели и недели, когда можете свободно практиковаться в магии.

Хорошим вариантом может быть общественная работа. Использовать чужую доброту как отмазку, чтобы оставаться вне дома, кажется довольно аморальной штукой, но такая возможность есть. Если в районе, где обитает студент, есть отделение клуба школьной или студенческой взаимопомощи, клубное время может быть хорошим оправданием. Подобные организации в высшей степени безопасны, найти их можно где угодно, и, если ребенок внезапно оказался заинтересован помогать другим детям, большинство родителей и не подумает возражать. Что лучше всего, в подобных клубах гибкий график.

Насчет чего надо быть осторожным. Во-первых, убедитесь, что алиби хотя бы чем-то подтверждено. Отмазки, шитые белыми нитками, имеют свойство расползаться от одного намека на пристальное внимание. Во-вторых, студента вполне может затянуть то занятие, которое он использует как прикрытие! Это может отвлечь

подмастерье или даже задать ему другое направление, хотя подобные алиби могут и помочь, позволив завязать новые знакомства и расширить круг общения.

Кстати, студенту не всегда приходится выдумывать всякие истории. Если наставник подмастерья – друг семьи, то у него есть вполне реальная причина отсутствовать дома, и ему даже врать не придется: он же правда был с другом! К сожалению, такое бывает редко. Еще реже встречаются маги, растущие в семейной традиции. Отмазки? Какие отмазки?

Последний вариант, на котором мы здесь остановимся, пожалуй, является наименее жизнеспособным, если новобранец все еще живет с семьей. Подмастерье всегда может попробовать рассказать правду. Если он сможет привести ход событий к тому, к чему хотел, этот вариант является лучшим из возможных, но такое маловероятно. Отношения ребенка с родителями, для начала, должны быть достаточно прочными, и родители должны достаточно доверять ему, чтобы поверить: их ребенок действительно учится магии. У большинства подростков отношения с родителями натянутые – в лучшем случае. Однако если он сможет добиться того, чтобы они поверили, он может рассчитывать на совершенно другой уровень поддержки и помощи. Не говоря уже о том обстоятельстве, что вера его родителей, возможно, сделает мир чуть более ярким местом.

Дорогой, нам надо поговорить…

У взрослого новобранца нет проблемы, связанной с родителями, но на самом деле он всего лишь обменял ее на точно такую же проблему с друзьями и спутником либо спутницей жизни. Из дома его, может, и не выкинут, но он может обнаружить, что остался в своем доме один. В школу ему, может, и не надо, но он и не может позволить себе такую роскошь, как ежедневно уходить с работы в три. Как и большинство, новобранец обнаружит, что быть взрослым не так легко, как он воображал, и взрослая жизнь связана со взрослыми неприятностями.

Время, проводимое вне дома, у взрослого загружено не меньше, чем у подростка. Его «вторая половинка», если таковая есть, обычно хочет провести время с ним, его друзья хотят куда-нибудь вместе выбираться, собака воет, потому что у нее закончилась еда, etc. Если он женат (неважно, есть дети или нет), проблема еще сложнее. Либо ему придется придумывать объяснения, как подростку, либо не говорить вообще ничего и расхлебывать последствия молчания, либо рассказать семье и/или близкому человеку правду.

Попытки объясниться или отмазаться, как подросток, в этом возрасте намного сложнее. Баланс интимных или романтических отношений нарушается при отсутствии одного из участников, а попытки изобрести себе прикрытие почти всегда заканчиваются плохо. Если только подмастерье не умеет лгать очень, очень хорошо, этот вариант плох. Но он может оказаться единственным доступным вариантом, если он хочет сохранить отношения и не может рассказать правды.

Свежеиспеченный маг может попытаться просто игнорировать все это дело со своими отлучками. Это тоже плохой вариант, потому что он рискует разрушить свои отношения, изменив поведение и отказавшись объясняться. Причем, что неприятно, он не просто рискует утратой отношений и друзей: риск становится тем сильнее, чем дольше он ничего не предпринимает. Подобные действия приводят отношения к неприятным финалам, и новобранцу надо отдавать себе отчет в том, что он сжигает несколько мостов у себя за спиной.

Вариант, который хуже всего работает у подростков, для взрослого может оказаться лучшим. Рассказав правду (и сумев убедить семью верить), он обретет поддержку и понимание, как и подросток. Вероятно, для этого потребуется немного больше труда, чем просто заявить: «Солнце, а я волшебник! Настоящий!..», но шансы неплохие. Возможно, лучшим подходом будет медленное ознакомление близких с теми идеями, которые относятся к жизнедеятельности мага: при этом травматизм для всех участников будет минимален. Опять же, есть вероятность того, что в процессе Пробудится кто-нибудь еще, а это всегда здорово.

Жизнь Отшельника

Последний вариант, который взрослым доступен, а подросткам – нет: отказаться от отношений с окружающими. Технически возможно просто перестать общаться со всеми, кого человек знал, не ходить на свидания, не встречаться с друзьями, не выбираться в люди вечером после работы… Но это плохая идея. Человечность составляет часть жизни мага. Для новобранца жизненно важно сохранять свои социальные связи, чтобы всегда знать, что он такое и откуда произошел. Некоторые говорят, что эти связи составляют часть того, что делает мага магическим существом, но конкретного подтверждения этому никто не представлял.

Как бы новобранец ни предпочел обходиться со своими спутниками – Спящими, он должен вкладывать в поддержание социальных связей некоторый труд. Подмастерьям нужно выкраивать время для друзей и семей. Это не обязательно будет просто, но это так же важно, как и само обучение магии. Отправлять открытки и письма, звонить, стараться время от времени навещать друзей и родных – хорошие способы удержать эти связи, а так же не требующие много труда вложения, приносящие очень большую отдачу.

С другой стороны, неизбежно, что часть связей с изменением статуса подмастерья либо оборвется, либо провиснет. Новобранцу надо принять то, что его жизнь меняется, и, по мере того, как он прогрессирует в своем обучении, люди станут все сильнее отстраняться от него. Его друзья в один прекрасный день могут осознать, что он кажется им стремным, и перестать общаться; его семья может звонить все реже и реже; его дети могут устраниться, погрузившись в собственные жизни. Баланс между поддержанием отношений с людьми и осознанием того, что некоторые из этих отношений должны закончиться, тонок и деликатен, и многим, многим подмастерьям размышления на сей счет стоили множества бессонных ночей.

Как создать Убежище

Прежде всего, создание убежища (sanctum) – это не та вещь, которая делается бросками кубиков. Это своего рода Пробуждение для места: быстрой и четкой системы попросту нет.

Итак, убежище по сути есть место, где оставило отпечаток – «резонанс» такое количество магии, что убежище в каком-то смысле «пропиталось» тем стилем магии, который использовали чаще всего. Сам Узор этого места изгибается, подстраиваясь под магический стиль собственника.

Разумеется, Узор места может изогнуться под резонанс только там, где этого резонанса много. Чтобы исказить место до состояния убежища, магу нужно творить в этом месте *много* магии. Резонанс, кстати, проистекает от эмоций и намерений, так что место может стать убежищем не потому, что «ну, я постоянно творю там много

всяких мелких Эффектов, снова и снова», но лишь потому, что маг постоянно использует магию в его пределах, имея *цель*.

Опять же, некоторые места для этого приспособлены лучше других. Место, которое естественным образом предрасположено к резонансу какого-то рода, сможет легче стать убежищем, и будет более сильным. Лесная поляна не будет идеальным убежищем для техно-волшебства, но хорошо сработает для натуралистичной магии. Соедините естественную предрасположенность и постоянные приливы резонанса, и место со временем станет убежищем.

Подмастерья имеют обыкновение производить на свет свои убежища, сами того не замечая. Одно конкретное место, в котором подмастерье вновь и вновь изучает или творит свою магию, может медленно стать убежищем. Или может *уже* быть таковым, если персонаж начинает с этим Дополнением. Везучий подмастерье даже может получить убежище в наследство от щедрого (или покойного…) наставника.

Sanctum Sanctorum

Следует отметить одну особенную вещь относительно мест, в которых живут и практикуются в магии. Хотя подмастерья этого обычно не замечают, места, становящиеся укрытием мага, обыкновенно изменяются сообразно воле этого мага, отражая его подход к магии. Такие места чрезвычайно ценны: они становятся отдушинами, лабораториями и помещениями для хранения. «Запрограммированное» на конкретные особенности мага, убежище может легко допускать магические действия, которые где-то еще были бы не к месту.

Большинство подмастерьев оказывается в ситуации, когда магические занятия проходят дома, в личной комнате вдали от любопытных глаз. Совершенно естественно запереться и изучать таинственные секреты мира где-нибудь, где Вася Пупкин не наткнется на вас и не собьет вашу концентрацию, начав стебаться над тем, на что вы тратите время. Соответственно, для подмастерья значительная часть обучения проходит на его собственном маленьком личном пространстве: в спальне, в подвале, на поляне в лесу, на излучине реки в ближайшем каньоне. С течением времени магия «укореняется» в месте, и творить в нем магию становится проще.

Хорошая сторона в том, что убежище в каком-то смысле избегает восприятия смертными. Это может показаться странным, но убежище – это волшебное место, и оно скрывается от любопытных глаз – хотя бы немного. Магия в нем дается несколько легче, и обычно создает меньше проблем, если пойдет наперекосяк.

Плохая сторона в том, что многие маги привязываются к конкретному убежищу. Другие – дети улиц, или маги – кочевники, - просто не проводят достаточно времени в одном и том же месте. Маг, который привык рассматривать убежище как свой ресурс, может оказаться грубо шокирован тем, что дом продан, или что лес срыт бульдозерами. Есть и обстоятельство похуже: поскольку в убежище магия дается несколько «играючи», подмастерье может обленииться, ожидая, что она и дальше будет работать без особых усилий. В реальном мире за пределами убежища такой расклад может стать неприятной неожиданностью, в том числе несовместимой с жизнью.

Что в итоге? Убежище – место полезное, но не держите там все, что у вас есть важного. Это отличное место, чтобы экспериментировать с опасной или сложной магией, и чтобы отточить технику. Но, как и любой инструмент, убежище могут

отнять, и оно может начать путаться под ногами, как костыль у выздоровевшего больного, так что магу не стоит постоянно на него полагаться.

Как разбираться с Парадоксом

Хотя подмастерья не владеют Сферами на достаточно высоком уровне, чтобы набрать действительно большой объем Парадокса, маги – ученики накапливают его. Даже на низших уровнях магия искажает реальность вокруг и идет против воли коллективного сознания Спящих, которое отбивается всеми доступными способами. Подмастерью надо учиться обходиться с Парадоксом, причем быстро: ну что подмастерью ответить, если кто-то спросит, почему его волосы на ветру развеваются не в том направлении? Это еще один урок из тех, которые осваивают с практикой, но в этом разделе собрано несколько предложений, чтобы вопросы новобранца не оставались совсем уж без ответов.

Для начала, будет неплохо, если мастер объяснит подмастерью, что происходит. Студент не может эффективно разбираться с чем-то, чего он не понимает, и он уж точно не сможет предоставить приемлемое объяснение Спящим, если у него самого объяснения нет вообще. Кроме того, понимание происходящего снизит напряженность ситуации и предотвратит вспышки паники, когда что-то будет указывать на «истекание» Парадокса.

Разумеется, самое надежное решение проблемы с «протечками» Парадокса – просто не порождать Парадокс. В данном случае воздержание служит лучшей защитой. Если маг следит, чтобы его магические действия были «случайными», т. е. выглядели реалистично и адекватно с точки зрения Спящих, то он может избегать внимания коллективной реальностью. Мелкие, ненавязчивые Эффекты, на которые способны подмастерья, обычно несложно замаскировать под науку, или интуицию, или какое-то совпадение, так что в идеале подмастерья могут получать Парадокс довольно редко.

Но, становясь на место того, кто объясняет подростку, что такое секс (а ситуация возникает похожая), мы понимаем, что подмастерья все равно будут *это* делать. Кроме того, в последние несколько месяцев воздействия Парадокса начали становиться тяжелее. Имеются задокументированные случаи того, что подмастерья и даже более продвинутые маги получали физические повреждения от силы коллективной реальности. Среди тех, кто не имеет обыкновения пытаться прыгнуть выше головы только затем, чтобы эту голову разбить, не было отмечено чего-то более серьезного, чем синяки, ссадины и непонимание ситуации. Но все равно кажется разумным сначала несколько раз повторить, что надо воздерживаться от любых очевидных магических действий, а уже затем открывать дискуссию насчет того, как объяснять окружающим сложившуюся из-за Парадокса ситуацию.

Один из способов объяснить странные эффекты от воздействия Парадокса – вообще их не объяснять. Просто на какое-то время уйдите куда-нибудь еще и спрячьтесь, пока действие эффекта не пройдет само собой. Многие хотели бы поступить именно так, например, в ситуации, когда на носу вскакивает огромный противный прыщ. Для большинства эффектов, которые способен спровоцировать подмастерье, это вполне разумное решение проблемы. «Истечения Парадокса» у подмастерьев вряд ли будут проходить дольше трех дней, хотя это всего лишь общее предположение. Некоторые подобные ошибки отравляют подмастерью всю оставшуюся жизнь… (Пример действительно качественного провала, допущенного при броске призывания в период ученичества, читайте в «Волшебнике Земноморья» Урсулы Ле Гуин).

Другой вариант – придумывать креативные, но правдоподобные объяснения. Единого полноценного способа объяснять подобные вещи не существует, но многие опытные маги еще со времен ученичества копят большие подборки рациональных объяснений для всевозможных неприятных ситуаций. Подмастерьям в таких ситуациях придется проявлять изобретательность, причем свидетели могут воспринять не очень правдоподобные отмазки безо всякого энтузиазма. Вариант «Посмотри-ка вон туда, там обезьяны!» работает не всегда…

…И не введи нас во искушение…

Когда подмастерье Пробуждается, ему неожиданно оказывается дарован целый совершенно новый мир возможностей, опыта, работы и силы. Сила соблазнительна, даже на уровне подмастерья, и для новоиспеченных магов трудно не поддаться одному или нескольким направлениям искушений. Искушения не обязательно должны быть библейского свойства: в распоряжении подмастерья куча способов досадить (или повредить) кому-либо, или еще как-нибудь вляпаться в неприятности. Неприятности даже не обязательно должны быть магическими: обыденный мир и сам по себе способен нести опасность и гибель.

Ловушки на каждый день

Как мы уже попытались подчеркнуть, отношения мага с обыденным миром жизненно важны для его здравого рассудка, счастья и даже для его магии, а поддержание этих отношений в равновесии – штука тонкая. С учетом этого, первое время подмастерье имеет больше шансов сбиться, отвлечься или пойти не по тому пути, чем сразу найти правильный баланс. Само по себе это не так уж плохо: часто научиться тому, как вещи делать *не* надо, так же важно, как и научиться правильному способу их делать, или даже важнее.

Наркотики

Многие подмастерья, особенно сироты и новички Культа Экстаза, вынуждены бороться с наркотиками. Культ Экстаза часто использует наркотики как фокусы или средства для медитаций, но для подмастерьев сложно найти границу между тем, чтобы пользоваться наркотиками, и тем, чтобы стать их рабом. Конечно, цель всего этого и состоит в том, чтобы раскрыть сознание для нового опыта, и Культисты обычно более творчески подходят к уравновешиванию магической и обыденной жизней мага, но даже самые безбашенные любители наслаждений из числа Экстатиков знают, что такое «слишком много». Если наркотики начинают разрушать жизнь подмастерья, значит, он перешел черту.

Обычно наркотики как часть жизни Экстатика или Говорящего-с-Грезами воспринимаются с излишней романтичностью. Подмастерья обыкновенно ожидают, что их жизни вот прямо сейчас превратятся в смесь «Алисы в Стране Чудес» и концерта «Grateful Dead» с добавлением разных прикольных магических штучек по вкусу. Поскольку в Культе не особо стараются опровергать эту точку зрения, для новобранцев легко воспринять свои фармацевтические опыты с несколько чрезмерным энтузиазмом.

В реальности же, наркотики действительно помогают Экстатикам и другим магам переживать вещи, которые они не могли бы пережить другим способом, но они могут разрушить обыденную жизнь мага. Подмастерьям приходится соблюдать осторожность, чтобы никто не узнал этого секрета, связанного с их магией. Многие наркотики делают людей болтливыми или снимают их внутренние сдержки, что может быть некстати для того, кто пытается сохранить тайну. Опасность заключается не только в Парадоксе. Существует немало учреждений и групп, которые будут очень рады перепрограммировать ребенка, если его родителям хватает денег на «издержки госпитализации». Есть и опасности похуже, грозящие самой душе подмастерья, но о них – в другом разделе.

Сироты могут использовать наркотики, чтобы расширить сознание, но с большей вероятностью они будут искать способы отрешиться от своих талантов. Наркотики отвлекают человека от его жизни и его мира (и именно поэтому их используют для медитаций), но их преимущество одновременно является недостатком. Хотя сирота может ненадолго забыть о своих проблемах, одновременно он теряет способность жить своей жизнью. Для тех, кто живет на улице, подобным образом ослабить бдительность слишком надолго – ошибка, чреватая смертью. Для тех сирот, кто живет в доме, наркотики могут быть чреваты увольнением, изгнанием из дома или арестом.

Еще раз: в использовании наркотиков есть преимущество, и оно, совершенно определенно, составляет часть опыта многих магов. Штука в том, чтобы использовать их только как инструмент и способ время от времени отдохнуть, но не более того. У подмастерьев недостаточно опыта, чтобы сохранять этот баланс. Кроме того, они склонны терять голову, узнав, что иногда употреблять наркотики на самом деле нормально: примерно так же первокурсники первые несколько месяцев склонны напиваться в стельку, а потом – терять интерес к алкоголю.

Ревностный педантизм

Непосредственно при Пробуждении подмастерье внезапно обретает больше знания, чем средний Спящий может узнать за всю свою жизнь, больше, чем Спящий мог бы мечтать. Когда он начинает учиться, его база знаний становится больше, чем у смертных ученых. И дальше ему остается только совершенствоваться. Того, кто считает важными знания и детализацию, это может привести к всевозможным проблемам.

Очень немногие маги до Пробуждения постоянно грызли гранит науки, и они получают искренне удовольствие, узнавая все и обо всем: детали, мелкие факты, что угодно, при условии, что это интересно. Подобным ребятам обычно нравится делиться знаниями с другими, будь то при обучении или просто в повседневных разговорах. Однако их наставления могут оказать более серьезное воздействие, чем они изначально предполагали. Делясь своими обширными познаниями, они действуют людям на нервы. Действуя людям на нервы, они представляют замечательный пример того, как с людьми общаться не надо. Обратная сторона подобной ситуации – учитель, который распространяет знания и в то же время выказывает чувствительность касательно баланса и норм человеческого общества.

Факты и информация, независимо от того, как именно их передают, могут быть валютой будущего, но большинству людей не нравится, когда их друзья или родственники раздают им ЦУ и ЕБЦУ. Маг, который с самого начала был педантичен, скорее всего, станет заметно педантичнее, когда начнет изучать тайные искусства. Возрастающий объем чистого знания, которое он накапливает, плюс ощущение того,

что ему известно кое-что, недоступное больше почти никому, в итоге дают всезнайку самой противной разновидности.

И вот уже педантичный подмастерье внезапно обнаруживает, что друзья и знакомые разбегаются, едва он наберет в грудь воздуха для беседы. Люди закатывают глаза, когда он пытается поделиться с ними своим знанием. Глаза его слушателей стекленеют, и они перестают даже притворяться, что уделяют ему внимание. Со временем даже его друзья отстраняются от него: они не могут выносить его постоянные лекции и его потребность вставить в любую беседу минимум одно аргументированное, детализированное утверждение.

Хотя он всего лишь пытался рассказать друзьям и знакомым о кое-каких интересных вещах, подмастерье ненамеренно оттолкнул от себя всех окружающих. Он утратил свою основную связь с повседневным миром, хотя она является одной из самых важных вещей, которые нужно беречь.

Лень

Хотя у подмастерья нет контроля над своими способностями, который позволял бы ему одним щелчком пальцев разбираться со всеми своими повседневными делами, его все равно может соблазнить мысль о подобном контроле. Самой мысли о том, что однажды он, возможно, сможет стирать носки или оплачивать счет за съем жилья, просто пожелав, чтобы это исполнилось, уже достаточно, чтобы заставить его думать: побуду пока в подмастерьях, а дальше все само сложится.

У этой теории две больших проблемы. Во-первых, когда подмастерье все-таки обретает достаточную власть над своей магией, он к этому времени, как правило, уже давно заключил, что изменять реальность ради одной корзины грязного белья – не лучшая идея. Мастера редко используют свою огромную силу именно по той причине, что осознают последствия. Подмастерья их не осознают, так что, пожалуй, и хорошо, что они набирают силы лишь постепенно.

Во-вторых, здесь возникает та же проблема, что вызывает употребление наркотиков, поскольку оно работает примерно так же. Сидя дома, маг не проживет жизнь, не выучит уроки и не удержит друзей. Начинающий маг неспособен простым желанием пополнить деньгами свой счет или усовершенствовать свое понимание. Подобные вещи требуют труда. Подмастерье, который перестал работать над собой, Пробудившись и осознав свой потенциал, сам начинает уменьшать свои шансы раскрыть этот потенциал, поскольку просто не хочет делать усилие, нужное, чтобы улучшаться.

Реакцию учителя на ленивого студента здесь, пожалуй, описывать не надо. Когда мастер закончит изложение своей точки зрения по теме, ученик, скорее всего, будет искренне сожалеть о счастливых школьных днях, когда стандартным наказанием было битье линейкой по рукам.

Излишний энтузиазм

Впадать в летаргию – плохая идея. Впадать в излишнее возбуждение и пытаться без мыла влезть во все проходы своей новой жизнь – тоже плохая идея. К сожалению, пойти по этому пути очень легко, особенно для подмастерьев, которые на момент Пробуждения уже более-менее представляли, что происходит.

Если студент знал о магии еще до того, как стал подмастерьем, он, скорее всего, считает ее очень крутой, прикольной и замечательной штукой. В принципе, примерно так оно и есть, но магия не ограничивается приколами. В результате многие подмастерья с головой уходят в изучение всяким волшебным таинствам, забрасывая все остальное. Это чревато всеми последствиями от разрыва связей со Спящими, а так же кое-чем похуже: выгоранием.

Дети, получив новую игрушку, играют с ней, пока игрушка не истреплется и не истаскается, а потом выбросят ее, получив еще что-нибудь завлекательное. Магия тоже может стать новой игрушкой. Подмастерье несколько месяцев ест, спит и дышит с мыслями о магии, потом ему надоедает, и обучение вязнет. Отделаться от магии затруднительно, и, если подмастерье вынужден продолжать свое обучение, хотя ему уже надоело, он вполне может перегореть всей этой затеей. Кстати, выгорание может касаться не только мотивации. Существуют примеры подмастерьев, которые в своих практических занятиях впали в неаккуратность или лень, потеряли контроль и случайно совершили над самими собой полноценный Гилгул.

Опять же, вся соль в балансе. Магии нужно оставаться штукой таинственной, завораживающей, но она не может быть слишком уж удаленной.

Бегство от учебы

Если студенту не разрешают изучать ничего, что он сам считает полезным или интересным, он, с хорошей вероятностью, вообще отстранится от идеи магии настолько, насколько возможно. Его жизнь в качестве ребенка, взрослого или кем он там себя считает, внезапно становится намного веселее и интереснее, чем вся эта тупая чушь с магией. Это служит предостережением равно для учеников и учителей. Процесс должен оставаться интересным. Занятия должны оставаться достаточно цепляющими, чтобы сохранять за собой внимание студента. В противном случае, у него будет искушение все бросить. Ну серьезно, кто не предпочтет компьютерную игру, вместо того, чтобы целый день сидеть и переписывать книги? Особенно если весь прошедший месяц он сидел и переписывал книги, и в ближайшие восемь месяцев он тоже не надеется заняться чем-то более интересным, чем сидеть и переписывать книги.

Любой ученик время от времени отвлекается от занятий, но излишнее пристрастие к конкретному искушению – хороший способ завязнуть на уровне подмастерья на годы. Мир теряет мага, а подмастерье теряет шанс стать чем-то, чем бы он стал, если бы не Пробудился. С точки зрения скучающего студента, ни то, ни другое не важно, но искушение фактически сводится к тому, чтобы перестать видеть цель и завязнуть в обыденности.

Ну и зачем это все?

Столько опасностей, столько предосторожностей, столько сложностей в том, чтобы стать магом. Зачем кому-то вообще хотеть стать подмастерьем?

Резонный вопрос. О да, период ученичества сложен. О да, опасности есть. Многих подмастерьев удерживает за их занятиями сама по себе радость от того, чтобы быть чем-то волшебным. Это – существенная часть того, чтобы быть магом, а ощущение от того, что ты чего-то достиг, причем самостоятельно, да еще ради себя самого, и стал чем-то большим... Это стоит испытаний. Опять же, это пособие предназначено не для того, чтобы умиротворить подмастерьев и гарантированно

уберечь их от опасностей. Магия не бывает безопасной. Оно предназначено помочь им избегать трудностей и провести их по трудным ситуациям, возможным в процессе образования.

Это намерение может дать неприятный результат: ученичество может казаться сложнее, чем оно есть. Не у всех подмастерьев будут все те неприятности, что здесь перечислены; у некоторых немногочисленных везунчиков этих неприятностей не будет вообще. Но большинство встретит одну или две из упомянутых неприятностей, а потом наткнется на какие-нибудь собственные сложности. Всегда помните, что быть магом – это изумительная штука. Маги обладают пониманием и возможностями, чтобы изменять свои жизни и жизни окружающих, принося огромное добро, и способность быть волшебным – чудесная штука. Период ученичества позволяет помочь процессу: при наличии опытного наставника подмастерье (по крайней мере, в идеале) может избежать некоторых ловушек на своем пути; у него будет кто-то, кто поможет, когда возникнут серьезные проблемы, и он сможет узнать больше, чем мог бы сам по себе.

Не позволяйте повседневным неприятностям и хлопотам ученичества мешать вам радоваться магии. Она того стоит, мы обещаем.

Магические искушения

У подмастерьев есть куча возможностей влипнуть в проблемы в обыденном мире. Как будто этого недостаточно, им доступен целый набор новых искушений и ловушек мира сокрытого. Хотя обыденные опасности тоже очень неприятны, проблемы таинственного свойства могут поставить под удар нечто большее, чем отношения подмастерья с друзьями или даже его здоровье. Те искушения, что он встречает в качестве мага, грозят его душе, его жизни, а так же душам и жизням людей вокруг него.

Прыжок выше головы

Все знают сказку «Ученик Чародея»: ученик открывает книгу заклинаний, надеясь найти силу или знание, или просто из любопытства, и делает что-то, что он не в силах контролировать. В варианте Диснея результат оказывается всего лишь обидным и досадным для ученика. В Мире Тьмы результат окажется намного, намного более зловещим. Вместо пляшущих метел и швабр подмастерье, скорее всего, столкнется с голодными демонами, мстительными призраками или бесплатным путешествием в Малфеас (первый класс, все оплачено, вас встретят).

Проблема в том, что подмастерья почти всегда хотят знать больше. Они хотят больше силы, больше знания или больше острых ощущений. Подобная жадность свойственна человеческой природе, и преодолеть стремление откусить кусок, который не получится прожевать, для подмастерья оказывается задачей очень внушительной. Даже мастерам дзен приходится потрудиться, чтобы преодолеть такое желание. Вы же не ждете от подмастерья, что он немедленно достигнет такого же уровня? Это – одна из двух величайших опасностей для студента, отчасти потому, что попасть в ловушку желания очень легко, отчасти – потому, что результаты способны повредить очень многим людям. Если студент прорвет дыру в Умбру, невозможно даже приблизительно предсказать, сколько народу погибнет или будет ранено, пока поблизости не окажется кто-то достаточно сильный, чтобы закрыть разрыв и разобраться с тем, что уже успело сквозь него залезть.

Избыточный альтруизм

С искушением прыгать выше головы близко связано искушение, заставляющее подмастерье принимать чужие жизни излишне близко к сердцу и пытаться решить проблемы других с помощью своей магии. Хотя подмастерье думает, что действует во имя всеобщего блага, ему не хватает опыта, чтобы понять, какие проблемы людям лучше решать самим, а с какими можно помочь. Большинство проблем относится к первой категории, но большинство подмастерьев пытаются помогать в любом случае.

То, что подмастерье хочет помочь другим, говорит не о его тупости, вовсе нет. Это говорит лишь о том, что ему не хватает опыта, раз он думает, что может это сделать. Это искушение не просто типично: оно практически универсально. Большинство учителей понимают, что у их учеников будут проблемы подобного рода, и не мешают. Некоторые уроки лучше запоминаются по собственному опыту, чем с чужих слов. Кроме того, многие подмастерья, если учителя попытаются не давать им кому-то помогать, влезут в еще более скверные неприятности. Сама по себе базовая природа мага такова, что он готов отчаянно драться за то, во что верит, и все, что стоит на его пути (включая наставника), необходимо одолеть, уничтожить или просто обойти. Учителя часто полагают, что лучше позволить подмастерью совершить собственные ошибки, чем останавливать его и тем ухудшать все дело.

Эгоизм

Точно с такой же легкостью, как ради помощи другим (если не легче), подмастерье может использовать свою магию для собственного удовольствия. Когда он использует свой талант для того, чтобы поглядывать, не появятся ли копы или еще кто-нибудь, кто не даст ему и его друзьям поразвлечься, или для того, чтобы врезать какому-нибудь говнюку как раз в нужную точку на шее, чтобы его снесло с ног, все это не кажется чем-то сильно плохим. Когда он знает, где, скорее всего, остановится колесо рулетки, и делает соответствующие ставки, это тем более не кажется чем-то плохим.

Но что произойдет, когда ставки поднимутся? Когда подмастерье привык использовать магию ради собственной выгоды, то очень маловероятно, что он откажется от этой привычки в обстоятельствах, способных изменить всю жизнь. Это классический пример действия пословицы о том, что после первого шага вниз по скользкому склону оврага очень трудно не съехать до самого дна. В случае с магией, дно этого скользкого оврага может быть чудовищно. Использовать магию для убийства людей, которые ему не нравятся, изменять реальность в соответствии со своими прихотями, изменять жизни других ради собственного развлечения... Предохранителем против скатывания вниз служит Парадокс, но смышленые маги могут избегать Парадокса. А маги, которые с самого начала ученичества работали лишь ради собственного блага, обычно становятся смышленными.

Для подмастерья очень сложно избежать этой конкретной ловушки, поскольку в деле замешана личная и групповая этика мага. При правильном освещении посчитать эгоистичным или неправильным можно что угодно, и определять грань между приемлемой личной заинтересованностью и разрушительным эгоизмом должен сам маг. И его совесть.

Определяться с тем, что именно считать шагом на скользкий склон, есть процесс длительный и болезненный. Вполне возможно, что к тому времени, как подмастерье

решит для себя, что считать неправильным поступком, он уже съехал вниз шагов на пять. Лучший способ избежать этого искушения – тщательно рассматривать мотив и последствия каждого магического действия. Для начинающего мага, который к подобной осмотрительности не привык, такая перспектива определенно некомфортна.

Продажа души

Это, пожалуй, второе по опасности искушение для любого мага. Кроме того, оно является классическим: оно описано в Библии, древних сказаниях и бессчетном количестве всяких историй, в которых в конце есть мораль. Во вселенной существуют злые сущности, которые очень охотно предложат подмастерью больше силы или больше знания в обмен на какую-нибудь неопределенную услугу, которую они определят как-нибудь попозже. Не всегда начинается с того, что подмастерье продает душу, да и искусителю не обязательно быть демоном или змеем. Искуситель может быть такой мирской личностью, как наркоторговец, который просит мага предупреждать о появившихся в квартале копах в обмен на обещание не продавать наркотики детям. Каждый раз, как подмастерье заключает сделку вроде этой, он теряет часть своей независимости, часть своего контроля над собственной жизнью и над собственной судьбой.

К сожалению, сделки недолго остаются мелкими. Со временем торговец может попросить подмастерье шпионить за его конкурентом, а может и порекомендовать подмастерье другу, которому нужна услуга… Масштаб растет очень быстро и очень сильно. Когда студент выдал кому-то свои возможности (а речь именно об этом), забрать их назад невероятно сложно.

С другой стороны, для большинства людей это достаточно знакомое искушение, именно потому, что оно – классика. Мастера обычно стараются предупредить студентов о ситуациях, которые могут завести их в подобную опасность, и у студентов есть хорошие шансы распознать перспективу продажи самого себя в представленном им интересном предложении. Но и искусители к этому приспособились, и их сделки стали скрытнее и тоньше. Caveat alumnus.

Беспечность

По сравнению с ситуацией, когда подмастерье продает свою душу или спускает на мир демонов, простая беспечность по отношению к заклинаниям кажется всего лишь мелким упущением в иерархии магических грехов. Но, даже без учета Парадокса, вещи, которые кажутся мелкими или незначительными, могут иметь непредвиденные последствия. Маги, в идеале, должны тщательно продумывать свои действия, взвешивать возможности и возможные исходы, а уж затем собственно действовать. Учтите, что это расклад для некоей идеальной ситуации: если подмастерью в лоб смотрит ствол пистолета, времени на размышления может и не быть. Опять же, у мага уровня подмастерья нет особых возможностей четко знать, что может последовать, если он предпримет конкретное действие. Но все же общая идея состоит в том, что магу нужно отдавать себе отчет в своих действиях.

Это еще одна ситуация, в которую мастера склонны не лезть. Подмастерья не всегда будут верить учителям, когда услышат от них, что может выйти из какого-то действия, и в том, что касается последствий, опыт – наилучший учитель. Некоторым

подмастерьям осторожность свойственна, и им по этому поводу особые указания не нужны, но большинству рано или поздно предстоит эпически сесть в лужу.

Глава Четвертая: Исход

Ты получаешь то же, что и каждый: целую жизнь жизни.

- Смерть из «Песочного Человечка» Нила Гаймана

- Ян? Расскажи мне еще раз про свой глаз.

Белокурая девушка поерзала, устраивая голову на коленях своего учителя так, чтобы она могла смотреть в его лицо. Его глаза были ошеломительно-голубого цвета и сами по себе притягивали внимание, но в одном из них на радужке была темная крапинка. Этот изъян, казалось, делала его лицо более человеческим, более реальным. Он отвел глаза от телевизора и коротко рассмеялся.

- Я тебе уже рассказывал. Когда мне было три года, нянька уронила меня с лестницы, чуть ли не с высоты этажа. Я получил ушиб почки и разрыв селезенки.

- Ну да, ты мне говорил, но я не знала, что из-за этого что-то случилось с твоим глазом. Ты повредил его, когда упал? – Она села и обернулась лицом к нему.

- Нет. Когда твое тело получает травмы, это оставляет крапинки в твоих глазах. Большинство из них, я думаю, слишком мелкие, чтобы их увидеть, а твои глаза и так темные, так что ты бы их и не различила. На самом деле, - продолжил он, вытягивая ноги, - это такая странная штука.

Был один парень, он дрессировал птиц. У него один раз была сова, и он пытался чему-то ее научить, а она впала в панику. Она вцепилась когтями в его предплечье и не отпускала, что бы он ни делал. Конечно, при этом она раздирала ему руку, и ему пришлось что-то делать, так что он схватил сову за ногу и сломал ее. Прямо вот так, на руке. На самом деле, у него не было особого выбора: либо сломать ногу птице, либо остаться без руки самому. Ну, в общем, он это сделал, и тут с птицей случилось кое-что дикое. Парень просто сидел на месте и смотрел, как у совы в глазу появляется огромное темное пятно. И оно так никогда и не пропало. У птицы были такие огромные золотистые глаза, и в одном из них навсегда осталась крапина.

В общем, тот парень еще покопал на этот счет, и выяснил, что такое и с людьми бывает. Вот так и я получил себе крапинку в глазу. – Ян пожал плечами и прислонился спиной к дивану, выправляя волосы из ворота футболки и устраиваясь поудобнее.

Девушка скопировала его движения и передвинулась к нему, усевшись на полу в такой же позе.

- Наверное, я ожидала, что это будет что-нибудь волшебное, ну ты понимаешь? Типа как если вы прошли через какое-нибудь испытание или еще что-то такое, и все вышли с отметинами. Или что ты получил ее, когда Пробудился, или как-то так.

Она пожала плечами и поправила под рубашкой лямку лифчика, вернув ее на плечо.

Он со смехом обнял ее одной рукой.

- Глупая девочка. Я имею в виду, не все же имеет отношение к магии. Ты можешь свалиться с велика, или что-нибудь в этом духе, и у тебя останется шрам, и он никак не будет связан с тем, что ты умеешь творить магию. А большинство вещей,

которые связаны с магией, не оставляют шрамов, которые бы можно было увидеть. Типа того, как... Расскажи мне еще раз, как ты Пробудилась.

- Ты же знаешь ту историю. Я ее тебе рассказала... ну, наверное, это было первое, что я тебе рассказала. Какие-то детишки рядом с кафе с мороженым однажды ночью поймали белку и подвесили ее на крыше снаружи на веревочках. Она была, ну, как распятая...

Глаза девушки потемнели, она уставилась в пространство, переживая произошедшее заново.

- Они выдавили ей глаза, и ее маленькие щечки были все в потеках, и ее рот был распахнут. Но все сделал ее хвостик. Он был такой пушистый и идеальный, и просто свисал, а я была в таком ужасе и ярости... Я просто неожиданно посмотрела на этих детишек, и я настолько разозлилась, что смогла увидеть их умы, и узнала, что они были больными извращенцами, и даже знала, почему... но, да, думаю, я в тот раз впервые использовала магию Разума.

Ян ненадолго обнял ее плечи покрепче. Он знал эту историю.

- Точно. И не было никаких признаков того, что ты изменилась, которые были бы видны кому-то другому. Вот так и с магией. Обычно она не оставляет следов. А когда оставляет, они очень причудливые. Ну, то есть, намного причудливее, чем крапинка в моем глазу. – Он взглянул на свою ученицу, забыв о кино. – Нет, главное, что заставило учиться меня, было то, что люди тебя кинут. Возможно, иногда это было даже важнее Пробуждения.

Смерть (и трудящийся подмастерье)

Лично я нахожу мистера Грейсона отвратительным и безвкусным. Но я не могу не признать, что, хотя он психически нездоров, у него можно найти мудрые слова. То, что здесь приводится, много раз перепечатывалось и передавалось на разных передачах пиратских радио. Он стал чем-то типа мелкой знаменитости со своей собственной маленькой готической свитой. Если бы у него был хоть какой-то серьезный талант, он бы пошел далеко. Но сложилось так, что он может поделиться лишь несколькими банальностями. Принимайте их как есть. Несмотря на манеру, в которой он их излагает, они могут и правда спасти вам жизнь.

Да, пока вы не спросили: да, при личной встрече он такой же. Я нахожу в нем некоторую ценность и считаю его другом только потому, что он хотя бы честен и прямолинеен.

Смерть, по большей части, есть состояние окончательное, для кого угодно. Да, я слыхал истории. Отец О'Мэлли любит рассказывать о том, что у нас всех есть души, и они будут жить, когда не станет нас. Славно. И, думаю, я уже достаточно часто слышал, как вы, «Высокие Маги», утверждаете, что у каждого из нас есть «Высшая Самость», которая останется, когда не станет нас. Все это хорошо и замечательно. Блин, да мне это даже вроде как нравится. Приятно видеть, что моя жизнь не пройдет совсем уж без смысла.

Но сейчас, ребята, я говорю не о метафизических заморочках. Я говорю о «здесь и сейчас». И для ЭТОЙ жизни смерть – вполне себе окончательное состояние. Это ваш последний ход. Это тот самый единственный ход, который вы не можете отыграть

назад, так что, если вы все же собираетесь его сделать, сделайте его хорошо. У вас не будет возможности завопить «Стоп!» и переснять последнюю сцену. Имейте это в виду.

И, с учетом этого, я предлагаю вашему вниманию...

«Пособие по Умиранию» Дэвида Грейсона

Смерть от мирских причин

Этот путь помереть редко удостаивается внимания магов. Ну да, те, кто поопытнее, обычно могут его избежать. Но для молодняка он остается вполне доступным. В обыденной жизни есть куча способов подставить хлебало под пулю. Смерть, знаете ли, не всегда представляет собой прекрасную черную голубку, несущую чудо и загадки.

Пушки обычно убивают тебя очень даже окончательно. В конце концов, мы сейчас говорим о штуках, которые специально придумали, чтобы наносить максимум урона при минимуме усилий. Они могут убить тебя быстро, и, на самом деле, для стрелка будет сложнее не убить тебя, чем убить. Чем больше пушка, тем проще сдохнуть. Несколько пуль сразу, скорее всего, сделают тебя насовсем. Если хочешь, чтобы тебя пристрелили, самый верный для этого способ – не пытаться уходить из-под огня.

Ножи не настолько плохи, но тебя могут достать и они. Обычно, чтобы ты умер, либо ты должен быть очень тупым, либо нападающий – очень умелым. Но это может случиться. Главное, не забывай, что ножи достают недалеко, так что, если хочешь сдохнуть, держись в пределах досягаемости. Мечи тоже входят в эту категорию, но их используют реже. То же, что с ножами, но достают дальше. Кстати сказать, они обычно убивают быстрее ножей, так что тебе нужно будет получить меньше ударов.

Дальше у нас идет тупое ударное оружие. Биты, дубинки, а может, даже булава, если напавший на тебя предпочитает штуки, вышедшие из моды. Они всегда кстати, если ты хочешь, чтобы тебе проломили череп или вбили ребра в грудь. Особенно они хороши, если ты предпочитаешь болезненную и медленную смерть. Хороший способ схлопотать дубиной – это стоять там, куда приходится удар. Только не забудь, что у некоторых из них дальность ограничена, так что тебе в драке, возможно, стоит смотреть, где стоишь.

Следующий вариант – отравление. Самый простой и надежный способ его заполучить – это не смотреть ни что ты делаешь сам, ни что вокруг тебя творится. Незапертые двери дают нападающим хорошую возможность войти и отравить тебя. Некоторые виды оружия идут с отравой, включенной в стоимость. Лично я предпочитаю металло-нитратные пули: ничто не уложит тебя так, как нитратное отравление! Ртуть обычно недооценивают, но, если ты хочешь успеть свихнуться прежде, чем помрешь, она отлично подходит. Цианид работает быстро, мышьяк позволяет растянуть процесс. Если ты не хочешь, чтобы твоя смерть была похожа на отравление, всегда можешь попробовать отравиться никотином.

Еще один путь – болезнь. Можно получить очень интересные результаты, подцепив какой-нибудь свежесозданный вирус. Но на самом деле тебе не требуется современная наука, чтобы помереть. Тебя ждет целая куча смертельных заболеваний, и все, что тебе требуется – найти какое-нибудь и подхватить его. Если тебе повезет,

то перед смертью ты даже сможешь поделиться им с товарищами по ковену. Тогда и они смогут поучаствовать в веселье.

Несмотря на весь свой глумеж, Дэвид высказывает дельные мысли. Большинство магов-новобранцев, увлеченные своей новой силой, склонны недооценивать обыденные, повседневные способы умереть. Поскольку маги по самой своей природе тянутся к конфликтам и странностям, расцветающий подмастерье, с хорошей вероятностью, рано или поздно окажется не с той стороны прицела. Лучшая защита – не терять бдительности. В начале своего магического обучения подмастерья проводят значительную часть времени, развивая в себе мистические чувства. Если новобранец знает, что опасность рядом, то обычно несложно взять и просто отойти с ее пути!

В случае с большинством обыденных угроз, знать о приближении проблемы достаточно, чтобы ее избежать. Сохраняйте внимание, и сохраните жизнь.

Смерть от магии

Магия всегда остается доступным вариантом. О да, мальчики и девочки, ничто не сравнится с возможностью помереть на уроке. Если на занятиях ты будешь действительно беззаботен, то сможешь сам себя угробить, потеряв контроль. Еще этот способ хорош, если ты хочешь прихватить с собой побольше народу. Магия отлично подходит для фейерверков, а если она будет действительно пакостной, возможно, что и сама реальность добавит тебе коленом под зад.

Еще ты можешь помереть, достав могущественного мага. Обычно это легко, особенно если ты сам – маг молодой. Но тут есть тонкость. Если у тебя есть хороший наставник, то у него, вероятно, много всяких штук, на которых стоят хорошие обереги. Но на тебе самом оберегов, скорее всего не будет, иначе тебе было бы трудно колдовать самому. Так что, если ты достал какого-то мага и хочешь умереть, у него будет больше возможностей, когда ты вне часовни. Или же ты можешь вывести из себя мага из твоей часовни, так что он атакует тебя в пределах защищенного пространства. Это всегда хорошо работает. А если, до кучи, это и есть твой наставник, так это вообще чудесно, поскольку уж он-то точно знает, что конкретно надо делать, чтобы тебя убить.

Если вы ухитрились настолько разозлить вашего ментора, что спровоцировали его на вас напасть, значит, вы, фактически, уже провалили ваше обучение.

Магическое бедствие – не самый типичный конец для подмастерья: большинству новобранцев не хватит магических умений, чтобы натворить что-то действительно опасное. Но кое-кто, и не так уж редко, гибнет после того, как попытается поковыряться в талисмане или заклинании, которого пока не способен понять. Если наставник говорит «не трогай», вам стоит прислушаться.

Смерть от несчастного случая

Еще есть куча разных мелких и тупых способов умереть. Попытка сотворить заклинание, одновременно управляя машиной, - верный путь во что-нибудь врезаться. И у тебя есть хорошие шансы прихватить с собой кого-нибудь из спящих. Вот это я понимаю, Восхождение! Еще один годный способ умереть – неосторожное обращение с электричеством, или с фокусами. В частности, простой вариант - слишком часто использовать в качестве фокусов наркотики. И, скажу я вам, ничто не сравнится с

передозом, когда тебе приходится отправляться на тот свет наощупь и на четвереньках…

Еще я включаю сюда случаи, когда реальность отвешивает тебе пинка. Облажайся, творя заклинание, и мир вполне буквально обрушится на тебя всем весом. О да, это отличный способ прославиться. Я уже говорил про фейерверки? Парень, да на шоу вроде тех, что с тобой произойдут, надо билеты продавать!

Еще помни, что можно добиться результата, подставившись под нападение животного, особенно если ты где-нибудь в дикой местности и сможешь отыскать бешеное зверье. А сколько есть разных способов напугать зверя, чтобы он напал!.. На самом деле, чем меньше ты знаешь о местности, тем легче нарваться на нападение, неважно, идет речь о зверях в лесу или о бандитах на улице. Гопников и прочих возможных врагов всегда притягивает наивность. Чем меньше ты знаешь, тем больше у тебя шансов привлечь их внимание.

Это снова возвращает нас к тому тезису, что магия ощущений, обычная для подмастерьев, служит, пожалуй, самым полезным инструментом выживания. Подмастерье не может себе позволить драться с каждым, кто косо на него посмотрит, и не может позволить застигнуть себя врасплох. Не гуляй один, не теряйся и не провоцируй нападающих – совет хорош для всех. Но, поскольку подмастерье может быть мишенью не только для мирских опасностей, для мага-новобранца этот совет хорош вдвойне.

Ну что ж, надеюсь, это поможет тебе в твоем искании способа сдохнуть. Помни: знание – сила. Чем меньше ты знаешь, тем сильнее окажутся те, кто будет тебя убивать.

Тиски Безумия

Я наткнулся на этот небольшой обрывок совершенно случайно. Его несколько лет назад написал какой-то Вербена, который утратил свой разум. Здесь дан очень интересный взгляд на то, что магия может с тобой сделать, особенно если ты начал позволять ей тебя контролировать. Здесь определенно есть чему поучиться, так что будьте очень внимательны.

Значение жизни, когда у тебя есть жизнь

Когда-то я был студентом-медиком. Это было давно. Это было до того, как я хотя бы мечтал о такой штуке, как магия. Я был студентом, был слишком занят моей работой, и был не особенно от нее счастлив, но мне хватало перспективы сначала слишком тяжело трудиться, а потом стать врачом, которому слишком много платят. Это была простая жизнь, но что я тогда знал? Я спал.

Когда я проснулся, я понял, как бессмысленна была моя учеба. Вместо нее я решил обратиться к холистической медицине, и я сделал ее своим заработком и образом жизни, получая уроки моего наставника и используя их, чтобы исцелять моих пациентов. Все это было хорошо. С прогрессом моих Искусств прогрессировало и мое лечение. Я стал известным доктором, и я мог давать моим пациентам «чудесные лекарства» от смертельных болезней. Я был счастлив. Я делал то, что любил, и это наделяло мою жизнь смыслом.

На самом деле, я никогда не переставал учиться. Я продолжал учиться, продолжал расти в моих Искусствах. По мере роста я мог делать для людей все больше. Я мог помочь большему количеству людей, я мог делать больше разных вещей. Мне это нравилось. Это было чудесно. Это было божественно.

Я продолжил расти, и начал созревать. Я обнаружил, что могу отбросить простые фокусы и творить мои Искусства напрямую. К сожалению, мои пациенты не всегда понимали, что я делаю. Это делало мои исцеления более трудными. Я обнаружил, что теряю пациентов, а иногда отпугиваю их. Чем лучше я становился в моем Искусстве, тем труднее мне стало продолжать профессиональную деятельность. Я начал терять из вида то, к чему шел.

Я начал отступать в самоизоляцию. Через какое-то время магия была всем, что я имел. Я отступал все дальше и дальше, пока магия не стала единственным, что я знал.

И вот я сижу здесь, и моя комната вокруг меня медленно становится белесой, и мир медленно истаивает вокруг меня. Я пишу это, надеясь, что вы услышите меня. Надеясь, что вы поймете. Надеясь, что вы не упустите из вида самую важную вещь.

Превращение в Мародера (Going Marauder)

Что значит «стать Мародером»? Что это, секта, к которой присоединяются? С кем надо поговорить? Где часовни? В чем состоит посвящение?

Ничего этого нет. Ни секты, ни посвящения, и поговорить не с кем. Мы говорим не о группе, хотя мы и склонны чесать Мародеров под одну гребенку. Правда состоит в том, что они не едины. Поэтому они так опасны, и поэтому на них иногда объявляют охоту. Это не секта, к которой ты присоединяешься, это состояние ума. Это что-то, чем может стать маг. Называйте это Мародером, или безумцем, или, если хотите, бродягой (rogue). Это очень опасно, и стремиться к подобному не стоит.

Я встречал множество магов, которые вбили себе в головы, что Мародеры обладают абсолютной силой. Это не так. Я слыхал, как один Герметик объяснял состояние Мародера так: Аватар мага захватывает полный контроль, запирая мага в состоянии сознания, которое именуется Тишиной (Quiet). Он мне это объяснял, когда мы разглядывали оболочку, оставшуюся от мага с огромным потенциалом, который активно *стремился* к Тишине Мародера. Этот подмастерье искал совершенного высвобождения потенциала своего Аватара. Вместо этого он получил постоянное состояние Тишины, из которого его кому-то предстоит потом вытаскивать, и утянул в него вместе с собой еще не менее трех магов.

У подмастерья бывает два периода, когда он рискует полностью утратить контроль и стать Мародером. С хорошей вероятностью, раз вы это читаете, то первый момент для вас уже прошел.

Но я все равно расскажу вам о нем. Вы, те, что в больших Часовнях, можете использовать это знание, чтобы помочь Пробуждающимся не попасть в него.

Часто, когда маг Пробуждается, это связано с серьезной травмой. Иногда маг не может с этим совладать. Возможно, его проявившиеся силы оказались намного сильнее, чем он мог контролировать. Возможно, он просто не смог осознать произошедшее. Какова бы ни была причина, это событие становится слишком большим стрессом для разума ново-Пробужденного мага, и он немедленно отступает в Тишину. Далее начинается шоу, и вот уже у вас на руках ново-Пробужденный

Мародер. Я встречал одного такого: он был достаточно умен, ну, или все мы остальные были достаточно тупыми… Он прошел курс обучения, поднялся до Послушника (Disciple), и только тогда мы заметили, что у нас проблемы. Но к тому времени не заметить уже было невозможно. Подмастерье все-таки может сотворить не так уж много вульгарных эффектов. Послушник же…

Второй рискованный период для подмастерья – это обучение. Давайте посмотрим правде в глаза: ваше обучение не слишком легкое. Вы уже почувствовали давление и стресс. Вполне возможно, что ваш наставник подгоняет вас, заставляя делать больше, чем вы можете, и быстрее, чем вы, по-вашему, можете. Нам приходится. Нам надо, чтобы вы были сильнее, и нам надо, чтобы вы были сильнее еще вчера. Нам приходится подгонять вас, потому что этот мир не будет к вам добр. Посмотрите в лицо правде: у реальности свои любимчики, и мы в их число не входим.

Так что именно сводит подмастерье с ума? Я встречал много случаев. Некоторые удалось предотвратить, но некоторые – нет. Печально, но факт.

Одна из вещей, которые могут заставить подмастерье утратить рассудок – обычное «выгорание». Ты делаешь слишком много и слишком быстро, и ты теряешь из виду то, что действительно важно, то, что реально, и то, зачем ты вообще все это затеял. То, к чему это приводит, мы постоянно видим на примере Спящих. Люди разбираются с этим разными способами. Некоторые впадают в апатию. Некоторые меняют работу. Некоторые полностью замыкаются в себе.

Теперь представьте себе, что какой-нибудь маг пошел по третьему из перечисленных путей. Обычно такой становится Мародером. Стресс все накапливается и накапливается, пока однажды подмастерье не сломается, и на этом история заканчивается. Он просто отступает в свой собственный маленький мирок. К счастью, таких проще всего вытащить прежде, чем дело дойдет до ущерба. Мудрый наставник, опять же, может распознать проблему до того, как подмастерье соскользнет в Тишину.

Другая типичная проблема – это конфликт философий, когда подмастерье начинают обучать соответственно парадигме, противоречащей тому, что он узнал раньше. При некотором старании такую проблему можно разрешить, но часто мы просто закрываем на нее глаза, надеясь, что подмастерье выкрутится. А подмастерья, по правде говоря, выкручиваются не всегда. Как и с выгоранием, они просто устраняются, и у вас на руках новый Мародер. И, опять же, как и с выгоранием: такое легко заметить, если наставник не теряет бдительности.

Еще один фактор для Мародеров – это стресс. Как и выгорание, его вызывают ситуации, когда подмастерье заставляют учить слишком много за слишком короткое время. Но, в отличие от выгорания, по магу не всегда можно сказать, что у него проблемы, по крайней мере, не всегда есть внешние признаки. Мы все знаем, что такое стресс. Но в случае, когда стресс одолевает подмастерье, тот обычно ломается внезапно и неожиданно. Именно поэтому может быть почти невозможно спасти мага прежде, чем он достигнет точки невозвращения и станет Мародером.

Ну ладно, это были пути, которые ведут к утрате разума. А какие пути ведут в обратном направлении? Разговаривайте с наставником о происходящем. Если вы чувствуете, что выгораете, дайте ему знать. Если он начал читать вам лекцию о том, как важно заставлять себя идти вперед, скажите ему то, что вам сказал я. Пусть он поймет. С друзьями тоже разговаривайте. Пусть они помогут, если вы поняли, что погружаетесь и не чувствуете дна под ногами. Не бойтесь зависеть от друзей. Они для этого и нужны. Если у вас конфликты, обсудите их со своим наставником, дайте

ему понять, что вы чувствуете. Вы удивитесь, узнав, насколько легко можно решить проблемы.

Рассказывание истории Мародера

Допустить, чтобы персонаж стал Мародером – верный способ сделать персонажа непригодным для игры. Большинство Рассказчиков не позволяет игрокам отыгрывать Мародеров, потому что Мародеры непредсказуемы. Хотя в качестве NPC они могут придать хронике вкуса, как игроки они могут полностью изменить ее ход. Кроме того, Рассказчикам будет труднее использовать Большой Пинок Реальности, чтобы держать их в узде. Парадокс ливнем хлещет вокруг Мародеров, но сами они обычно выходят сухими их воды.

В общем, не рекомендуется позволять персонажу игрока становиться Мародером, если только, конечно, вы с самого начала этого не планировали. Но, если игрок хочет персонажа, который медленно идет по нисходящей спирали из их рук в ваши, или если вы ощущаете, что действия персонажа его к тому ведут, тогда пожалуйста, развлекайтесь.

Эта книга не разбирает ведение хроники с персонажами – Мародерами. Мы советуем изучить Книгу Безумия. Но имейте в виду с самого начала: Мародеры не предназначены для простой игры. Хотя, конечно, Золотое правило… В общем, не говорите потом, что вас не предупреждали в каждом игровом приложении.

Итак, если вы хотите свести персонажа с ума, вам как Рассказчику имеет смысл держать в голове несколько вещей.

Во-первых, помните, что именно представляет из себя состояние Мародера. Это – состояние перманентной Тишины («перманентной» означает, что, став Мародером, персонаж лишается пути назад), в котором он видит мир в соответствии с парадигмой, существования которой он желает. Аватар при этом захватывает более или менее полный контроль, и маг действует полностью в соответствии с его прихотями. Именно поэтому Мародеров так трудно предсказать. Аватары действуют не так, как люди. Они следуют мотивам, которые мы можем только угадывать (дополнительные сведения по Аватарам см. в Главе Второй).

Так как достичь этого состояния, в понятиях игры и рассказывания истории? В обычной игре по магам это обычно происходит, когда маг накапливает слишком много Парадокса. Он уходит в Тишину, но вытащить его некому. В понятиях истории, маг начинает сражаться с реальностью, настаивая на том, что она работает так, как он говорит. Все это доходит до момента, когда он сводит себя с ума и оказывается заперт в своей собственной реальности.

В игре по подмастерьям, однако, все пойдет немного по-другому. Парадокс вряд ли будет литься рекой, потому что большинство действий (rotes) будет «случайным» (coincidental). Это не значит, что Парадокса не будет, но он будет проявляться не так часто. В понятиях же истории, дойти до этого состояния легко. Подмастерье либо выгорает, либо ломается от стресса, либо его конфликт философий загоняет его в самоизоляцию. Он вбивает себе в голову свое видение того, как работает мир, и в результате оказывается заперт в состоянии Тишины, в котором не видит ничего кроме того, что хочет видеть.

Штука в том, что вы можете видеть, как маг идет по этой дорожке и без сотворения вульгарной магии, которая влечет Парадокс. Что есть Парадокс как не проявление того, что маг отличен от реальности? Резонанс от ведения магического

образа жизни (что особенно верно для подмастерья: он ест, пьет и спит, не прекращая магической практики) медленно концентрирует магическую энергию – и магический стресс. Новая концепция? Возможно, но в некоторых случаях она кажется осмысленной, особенно в случае с магом, которого разрывает конфликт философий. Другие ситуации, вроде выгорания или стресса, означают примерно то же самое. Маг не способен сосуществовать с миром вокруг, и мир медленно оставляет на нем свою отметину в форме Парадокса.

Есть и другая идея: помнить, что Парадокс – не единственное, что вызывает Тишину. Если персонаж переживает очень серьезную травму, Рассказчик может решить, что это само по себе достаточно, чтобы довести мага до Тишины. Кроме того, подмастерье, который отправился в Искание, может оказаться затянутым в Тишину в случае неудачи Искания (а такая неудача очень вероятна в случаях, когда новобранец перегружен стрессом, конфликтом и выгоранием).

Когда персонаж уходит в Тишину, его еще можно вернуть прежде, чем он дойдет до точки и станет Мародером. То, какого рода стрессы могут привести к Тишине, описано в Главе Третьей (конкретно – сочетание обычной жизни и магического обучения). Дополнительную информацию по Мародерам смотрите в Книге Безумия.

Совращение (Corruption)

Подмастерьев подстерегает много потенциальных волчьих ям. Но совращение, будь то порок, духовная смерть или Утробы Нефанди, - это потеря, которую, возможно, будут оплакивать сильнее всего. Совращенный маг обращает свой потенциал на гибельную сторону, и его дар есть не более чем тень прошлого величия. Совращенный маг становится не более чем символом потерянного Восхождения, потерпевшего неудачу искания и худших сторон человеческой натуры.

Затеряться в материале

Искание мага есть искание духовности, просветления и Грааля понимания. Инструменты этого искания, однако, часто принимают материальную форму. Большинству магов трудно творить магию без подходящих инструментов. Некоторые инструменты хороши для расширения сознания, исследования измененных состояний оного или изучения незнакомых либо пугающих мыслей. Однако без должной заботы и без должного наставления эти инструменты становятся цепями, запирая подмастерье в тюрьме материального мира.

Хотя Культисты Экстаза более всего известны своими проблемами с физическими зависимостями и пороками, ни один маг не является неуязвимым для соблазнов подобного рода. Способность изменять умы и видеть незримое в сообществе Спящих может привести к огромному богатству и престижу. Маг, который ищет подобного, перестает расти, теряясь в своем имуществе и вещах, которые не имеют отношения к Восхождению. Печально, но факт: культура поощряет людей ценить вещи выше духовного развития. Эту систему предустановленных ценностей сложно разрушить, но подобный подход ведет к стагнации, сколь бы талантлив ни был маг.

Другие маги теряют себя из-за изменяющих разум веществ, которые используются в ритуалах их Традиций. Хотя Культисты порицают зависимость от наркотиков и одновременно утверждают, что эта проблема не является такой уж распространенной в их среде, подобные вещи все же встречаются. Подмастерью, опять-таки, следует помнить, что инструменты – всего лишь проходы к пониманию, а не единственная и неповторимая «волшебная таблетка» для просветления. Если подмастерье слишком зависит от инструментов – избавьтесь от них. Избавьтесь от наркотиков, или от оружия, или от чего он там зависит, и заставьте новобранца начать сначала, найти силы направлять магию с помощью других средств.

Нефанди

Заметка сэра Лоренса

Этот маленький милый фрагмент, вероятно, записан Марком Гиллейном (Mark Gillain): на оригинале пленки сложно разобрать, где чьи голоса, но общая идея определенно в его вкусе.

> *Да ты, бля, вообще хоть что-то понимаешь? Я мог бы тебе сказать, что эти ребята способны убить твою сестру и съесть ее труп, но ты отмахнешься и скажешь, что я зря «драматизирую». И знаешь, что? Я не драматизирую. Я говорю все заметно слабее, чем оно есть.*
>
> *Если я наткнусь на какого-нибудь Нефандуса, я сбегу от него, сверкая пятками. Если я хотя бы подумаю, что кто-то из них рядом, то сначала съебусь,* потом *расскажу дружбанам. Меня не радует, чтобы меня убили, или вечно пытали мою душу, или играли во всякие игры с моими чувствами, или сделали чьей-то пешкой в больной пародии на вселенских масштабов прикол надо всей человеческой расой.*
>
> *Я бы стрелял этим ублюдкам в спину, если бы только мог верить, что пушки на них действуют.*

Довольно эмоциональное описание Марка справедливо по отношению к Нефанди, если только насчет них вообще можно употреблять слово «справедливость». Подмастерьям следует быть настороже касательно прислужников Забвения. Многие наставники из рядов Традиций занимают по отношению к теме Нефанди совершенно неправильную позицию, обкладывая подмастерье ватой в надежде, что неофит никогда не услышит ни о чем подобном, а тем более не встретит. Подобный подход ведет к катастрофе: любой маг, который проживет достаточно долго, *неизбежно* повстречается с Искаженными, и ему *неизбежно* придется полагаться на все знание и всю хитрость, что у него только есть, чтобы пережить эту встречу без особых потерь. Как и в случае со всеми остальными аспектами магии, неподготовленный подмастерье – это маг, которому грозит страшная опасность.

Нефанди, которые встречаются на Земле, практически всегда – младшие прислужники какой-нибудь большей силы. В силу такого положения они плетут элегантные сети из обмана и нитей влияния, чтобы расширить свою силовую базу. Нефандус, как правило, быстро и с готовностью предлагает подмастерье одну или обе из двух вещей: немедленная мощь и немедленное понимание. Медлительность в постижении магических искусств, а иногда и язвительный стиль наставника раздражает многих подмастерьев. Нефандус может избавить от подобного раздражения с помощью простенького договора. Другие подмастерья находятся в замешательстве или полном смятении из-за того, что их мир внезапно и резко

изменился. Нефанди всегда более чем готовы забить им голову какими угодно ужасающими россказнями, составленными с расчетом увлечь мага на служение тьме.

Нефанди столь же охотно подбирают ново-Пробужденных, как и любая другая группа. К сожалению, если подающий надежды подмастерье нарвется на Нефандуса сразу после Пробуждения, тут мало что можно сделать. Если только ментор, плотно подходящий к обучению, уже не натаскал подмастерье по части магической теории, тот может даже не заметить угрозы. Подмастерье, не способный контролировать свои силы, попадает в лапы Нефанди и оказывается потерян, и остается только внести его в списки врагов.

С другой стороны, смышленый и хорошо подготовленный подмастерье может заметить приближение Нефандуса. Поскольку большинство Нефанди наловчилось маскировать свое духовное искажения, подмастерью может потребоваться толика интуиции и некоторое количество общения, чтобы заметить порчу на маге. Нефанди редко заявляют о своих целях открыто; обычно они хитрее. Лучший вариант из возможных – найти наставника, который свяжется со своими союзниками, выследит Нефандуса и уничтожит его. Другого надежного решения проблемы нет. Если несчастный подмастерье оказался в одиночестве, у него больше всего шансов выжить, если он сбежит. Хотя Нефанди идут не по тому же пути просветления, что другие маги, их инфернальные силы более чем способны превзойти возможности неподготовленного подмастерья.

Нисходящая Спираль

В хрониках по Магу, в большинстве случаев, искажение означает попадание в Утробы, выход в качестве барабби и вступление в ряды Нефанди. Мы *не рекомендуем* игрокам отыгрывать Нефанди. Они – не темные пастыри людей. Они – не темные стороны грез. Они даже не несчастные души, которые, вопя, были утянуты в Забвение: они сами пришли к тому, чтобы ему служить. «Невелика разница», скажете вы? Может быть, и невелика, но все же эта разница составляет бездонную пропасть. Нефанди намеренно выбирают путь вниз и связывают себя обязательством служить сущностям, которые извращают их просветление. Они идут против всего, что человечество способно хотя бы понять. Если коротко, они – самое плохое, что только возможно, и в этой книге мы не собираемся рассказывать вам, как создать персонажа, который падет в руки Темных Мастеров.

Искаженный маг в определенный момент полностью осознает, что происходит. Он осознает, что уже произошло, и по своему свободному выбору движется дальше по тому же пути. Когда они оказываются в Утробах, их приводят туда, не дурача и не обманывая. Их не похищают, их не тащат насильно. Они идут по своей собственной воле. Их предупреждают, что они должны завершить свой путь по своей собственной воле, и они это делают. Они добровольно позволяют, чтобы их Аватара вывернули наизнанку, изорвали и исказили. Они сами делают это с собой во имя служения чему-то, что они понимают как состояние чистого изначального зла.

Когда вы проведете сцену, в которой задействованы Нефанди, после нее у вас должно быть желание принять горячий душ с хлоркой. У вас должно остаться такое чувство, словно вы дотронулись до чего-то темного и теперь очень хотите избавиться от ощущения этого прикосновения. На ваших игроков эта сцена должна подействовать примерно так же. Когда они осознают, что имеют дело именно с Нефандусом, она должна заставить их сделать небольшую паузу, заставить осознать: только что произошло нечто очень плохое, и, возможно, неплохо будет выйти

перекурить. Помните, подобная игра все еще подразумевает ужас, а при правильном исполнении ничто не может ужаснуть так сильно, как Нефанди.

Мы потратили много времени, говоря о Нефанди, но это – не единственная разновидность совращения, с которой может столкнуться маг. Зло может принять и обличье извращенного, безумного или просто нехорошего мага Традиции, который хочет, чтобы все остальные либо присоединились к нему, либо умерли, можно то и другое сразу. Как и Нефандус, он будет использовать все трюки в учебнике, иногда будет действовать исподтишка, иногда – открыто. В отличие от Нефандуса, его не заботит, добровольно ли персонажи идут за ним. Достаточно того, что они идут.

Переход в Мародеры тоже легко можно толковать как совращение. То же можно сказать и о перетягивании мага Традиции в Технократию, или наоборот. Совращение – это когда что-то, что предназначено для одного, начинают использовать для другого, при этом извращая и искажая. Хороший пример – одержимость. Совращение не имеет значения вне контекста: маг оказывается совращен, когда его идеалы и мотивы оказываются изменены на что-то, чем им быть не следует.

И все же у истории совращения, какова бы она ни была, кто бы ни оказался жертвой и какова бы ни была цель происходящего, должно быть одно предназначение. В игре по подмастерьям совращение – это холодная вода в душе. Это громкий звон будильника посреди сладкого сна. Это должен быть вздергивающий на ноги вопль «Подъем!!!». Неважно, как именно удастся донести до игроков это настроение. Они должны осознать: это темный мир, они не являются неуязвимыми для искажения, и неважно, сколько у них кубиков на бросок восприятия: они не всегда смогут предвидеть его приход.

Страшилы

Выдержки из пособия «*Выживание в Городских Джунглях: Руководство Таланта*» Роберта Дж. Скаролы, сироты, известного участием в группе «гражданской самообороны».

Предостерегающая заметка

Хотя Скарола чрезвычайно склонен заводиться и впадать в паранойю, он делает некоторые наблюдения, которые могут быть полезны для начинающих магов. Он может преувеличивать угрозу того, что можно оказаться порабощенным магами Традиций, но его описание более повседневных угроз, а так же Безумных, стоит прочтения. Всегда разумно знать, что ждет впереди, в огромном мире, а Скарола обозначил наиболее типичные угрозы, с которыми может столкнуться новобранец. Мудрый новобранец разберется, что неграмотность этой брошюрки и ее милитаристический уклон не должны заслонять от глаз ценность содержащихся в ней сведений. Как говорится: «Если вы параноик, это не значит, что они за вами не следят». В разумных количествах паранойя может спасти новобранцу жизнь.

Этот мир – не хорошее место. Хотя юные таланты могут стать сильнее, когда вырастут, они представляют собой заманчивые, лакомые кусочки для огромного количества разных вещей, которые таятся сразу за пределами их мирков. Даже оперившиеся таланты остаются лакомыми кусочками, хотя наложить руки на них

немного сложнее, так что охотники более склонны целиться в молодых. Чтобы помочь новобранцам миновать эту слабую стадию, данный раздел моего пособия призван обозначить некоторых из хищников, которые их преследуют.

Это пособие не предназначено вызывать паранойю. Оно, как предполагается, всего лишь откроет ваши глаза на реальность некоторых сторон вашей жизни в качестве таланта. Если вы знаете, кто за вами охотится, вы можете защищаться более эффективно, вооружаться более подходящим образом, и даже наносить удар первым. Позже я уделю время оружию, системам защиты, поставщикам и стратегиям атаки, но для начала вы должны *знать*, кто ваш *враг*!

В мире есть два основных вида хищников. Первый – человеческий род. Эти охотники хотят сделать вас *рабами* своих желаний, *убить* талант в вашем сердце или *промыть вам мозги*, заставив думать, как они. Вам следует *постоянно* оставаться настороже, иначе вы рискуете быть пойманными (будь то физически или ментально) и порабощены.

Хищники другого сорта – нечеловеческий род. Это – наилучший термин для их описания, так как они могут принимать всевозможные формы. Монстры, демоны, разумные вирусы и кто угодно еще так и кишат вокруг, только и планируют, *как бы вас захватить*! Штука с нечеловеческими существами в том, что иногда они могут выглядеть точно как люди, так что вам следует проявлять осторожность, когда вы думаете, что ваш лучший друг или ваш учитель – на самом деле тот, кто, как вы думаете, он есть. Я перечислю несколько вещей, которые позволят вам понять, что ваши друзья или семья были подчинены *нечеловеческими хищниками*.

Человеческие угрозы

Первая угроза, которую вам следует ожидать и которой вам следует остерегаться – это человек, который хочет сделать вас своим *рабом*. Он сначала будет просить вам помогать ему с разными мелочами, потом – с вещами побольше, все больше и больше, и в конце вы будете работать только на него. Он, возможно, даже будет вам говорить, что вы помогаете какому-то «общему делу», но не позволяйте себя одурачить: вы пляшете под его дудку! Те из них, что действуют неявно, опаснее всего: большинство новобранцев не знает достаточно, чтобы разглядеть их скрытные замыслы и осознать, что их *используют как пешки*.

Вот способ избегать таких людей: собирайте всю информацию, что вам доступна, по библиотекам, по телефонным записям и по друзьям. Разыщите всех, кто ассоциирован с человеком, просящим вас об одолжении, и выясните: чем этот человек занимается и за что борется. Если вы найдете *что-то подозрительное*, ищите что-то еще, что подкрепит ваши подозрения. Если вы нашли это – значит, этот человек, который просит вас что-то для него сделать, ищет только пешку или раба, а *вы не должны быть ни тем, ни другим*! Если вы не найдете ничего, что позволит вам полагать, что у этого человека есть какой-то скрытый мотив, и если вы думаете, что его цель стоит вашего времени в качестве таланта, то идите и помогите ему, но ни *на что не соглашайтесь вслепую*!

Некоторые рабовладельцы не трудятся изобретать хитрые трюки. Они просто ловят вас и заставляют делать вас что-то для них, угрожая убить вас, или вашу семью, или ваших друзей. В этих людях хорошо то, что их немного, и их несложно обнаружить. Если они вас достали, то вы знаете кто они, и у вас есть все права *защищать себя любым доступным вам способом*. Но, как я и сказал, их не слишком много, так что их вам не стоит так остерегаться, как более скрытных типов. Но все же

никогда не теряйте настороженности, иначе они могут подумать, что вы слабы, и попытаться вас достать!

Другой вид человеческого хищника – это тот, кто думает, что ваш конкретный талант есть нечто злое или неправильное. Этот человек думает, что можно избавить вас от вашего таланта, *промыв вам мозги*, и он попытается так и поступить. Такой человек опасен, потому что он верит, что прав! Он на самом деле думает, что у него есть власть Бога и право и все то, что делает его целеустремленным и упорным, хотя на самом деле он – заблуждающийся глупец.

Такому хищнику легче всего захватывать юные таланты, возрастом от пяти до восемнадцати лет, потому что их умы еще недостаточно сильны, и их можно исказить. Кроме того, родители молодых талантов не понимают, что такое обладать талантом, так что они *по своей воле соблазняются* словами промывателя мозгов. Лучший способ защиты от такого врага – камуфляж. Не выглядите как что-то, на что они могут захотеть тратить время! Ведите себя как обычный человек, делайте то, что надо, чтобы смешиваться с толпой (продвинутые техники маскировки обсуждаются в Части XIII: «Камуфляж»). Если вас все же поймали, притворитесь, что не произошло ничего страшного: скажите вашим так называемым «врачам», что вы приняли какое-нибудь просроченное лекарство, или что вы отрабатывали действия для кино: говорите что угодно, что поможет вам освободиться. Именно так вы и боретесь с ними: в вашем разуме. Погибают только слабые, а вы, будучи талантом, *не слабы*! Выберитесь как можно скорее, и запомните, кто именно вас взял, чтобы нанести эффективный контрудар.

Самые опасные из человеческих угроз – другие таланты. Их убежденность в их собственных концепциях того, как работает мир, столь же сильна, сколь ваша, но они думают, что им надо обратить вас к их точке зрения. Они думают, что, если вы им поверите, это пойдет во благо не только вам, но и *всему человечеству*. Обычно они ограничиваются попытками обсуждать и убеждать, но иногда они могут попытаться на самом деле захватить вас силой.

Как и в случае со смертными промывателями мозгов, лучший способ избегать угрозы этого рода – не допускать, чтобы вас заметили. Но, если вас заметили и пытаются записать на какую-нибудь программу «переобучения», у вас есть два варианта. Во-первых, вы можете просто пожать плечами и уйти. Это хорошо работает, но только в тех случаях, когда вы уверены, что можете сбежать. Некоторые люди, с другой стороны, с большой охотой пытаются вступать в подобные контакты и аргументированно отстаивать свою точку зрения. Если вы из их числа, то показать всем, кто пытается вас «обратить», что вы слишком сильны и не отступитесь – как раз то, что нужно! Позвольте им говорить с вами, позвольте им попытаться вас переубедить, а потом ответьте и укажите на все дыры в их логических построениях! Навяжите им дискуссию и устройте из дебатов настоящую войну против всех. Твердо держитесь того, во что верите, и они увидят, что вы сильны.

Единственная опасность такого подхода в том, что вы все-таки имеете дело с талантами. Они могут делать все, что можете вы, и кое-что еще. Вам всегда следует быть настороже, чтобы эта «повседневная» опасность не стала сверхъестественной.

Угрозы более чем человеческие

Вы никогда не можете точно знать, с кем столкнулись – с обычным психом из парка или кое-чем намного, намного худшим – наглухо свихнувшимся шибанутым талантом. Спятившие таланты в высочайшей степени опасны, поскольку вы не знаете,

какого рода способности у них есть, и вы не знаете, что они собираются сделать. Умение распознать таланта-психа *чрезвычайно важно*!

Одна из разновидностей полностью пропащего таланта – это те, кто продались чему-то большему, чем человек. Они жадны до силы, а печальная правда состоит в том, что вовне есть существа, у которых она есть, и которые согласны предоставлять ее людям в обмен на некую неназванную цену. И вам не захочется стать этой ценой! И еще больше вам не захочется стать следующим *кандидатом для вербовки*, потому что их программа вербовки жестче, чем у сектантов и у армии, вместе взятых! И отставки на такой службе не бывает: вы завязнете *навсегда*.

Так как распознать подобную опасность? Остерегайтесь человека, который активно пытается вам помогать и, по сути, никогда не просит взамен ничего конкретного. Остерегайтесь человека, который со зловещим блеском в глазах спрашивает вас, не хотите ли вы чего-нибудь. Остерегайтесь таланта, который всегда готов предложить темного сорта решение для луюой проблемы, и силу, на которую вы не рассчитывали. Остерегайтесь таланта, который постоянно пытается устроить вашу встречу с его «мастером»: у настоящего таланта нет «мастеров», есть только учителя! И, как только вы осознаете, что в конкретном таланте есть что-то подозрительное, сделайте все, что в ваших силах, чтобы узнать больше. Если вы обнаружите что-то, что выглядит похожим на сатанизм или кажется вам злым, найдите кого-нибудь, кому вы доверяете и кто умеет пользоваться своими способностями лучше, чем вы. Расскажите ему и решите эту проблему! Но не пытайтесь разобраться в одиночку: это самоубийственная миссия, и вы, с большой вероятностью, станете поживой «мастера» этой продажной души.

Еще стоит опасаться того, что мастер таланта явится к вам напрямую. Никогда не верьте никому, кто говорит, что может дать вам знание. Никогда не верьте никому, кто скажет, что может научить вас большему, чем все остальные, и за меньшее время. Чтобы учиться, всегда нужен труд, и обучение всегда должно стоить вам усилия. Любой, кто говорит вам по-другому, лжет, и ему нужно что-то *от вас*. Если к вам пытаются подбираться подобным образом, откажитесь от предложения. Найдите кого-нибудь, кому вы можете доверять, и действуйте так же, как избавлялись бы от таланта, который уже продался. Никогда не продавайте себя! Никогда не предоставляйте себя в чье-то распоряжение, потому что после этого вы станете *рабом*!

Другой вид опасных талантов – те, что на самом деле утратил всякую связь с реальность. Этот вид еще более непредсказуем, чем продажные души, и он к тому же более опасен. Продажная душа считает, что на него не распространяются правила морали и силы, но псих вообще не думает, что на него действуют какие бы то ни было правила. Он не только издевается над законами реальности: он издевается над самой идеей существования таких законов. Талант такого рода попытается соблазнить вас, рассказывая, что он свободен, что вы – раб собственного ума, но не позволяйте ему вас одурачить! Он не свободен – он безумен. Он попал в ловушку своих заблуждений и полного непонимания!

Для таланта, который слаб волей, легко поверить психу, потому что психи умеют убеждать изворотливо. Они, словно червей, извивами проталкивают в ваш мозг свои коварные идеи, и иногда они могут даже использовать свои способности, чтобы эти идеи начали расти, чтобы они день за днем оставались у вас в голове, пока вы не решите что-то делать. Они иногда могут казаться такими же разумными, как любой нормальный человек, но это делает их *еще более опасными*. Единственный доступный вам надежный способ определить, что они оторваны от реальности, насколько нам известно, есть их пренебрежение правилами. Любой, кто пытается сказать вам, что

вам не нужно делать какие-то вещи или вести себя каким-то образом, попадает под подозрение! Ни за что не допускайте подобных *проныр* в свою голову! Будьте сильны в своей вере, и не слушайте никого, кто попытается вас убедить, что все это необязательно.

Если коротко, никогда, никаким образом и никому, будь то таланту или нет, не позволяйте говорить вам, как вам думать и как вам жить! Вы лучше, чем они: вы сильнее, умнее, и у вас есть талант. Лучшие из талантов – те, кто сам прокладывает себе путь и делает то, что сам считает правильным. Будьте сами по себе! Будьте сильны, и вы выживете.

Если поменьше трагизма…

Нефанди и Мародеры – это, несомненно, угрозы для новобранцев, хотя бы потому, что новобранец еще с ними не сталкивался и не знает, чего избегать. И Безумные, и Пропащие осознают это и используют это себе на пользу. Совращение – не единственное, в чем они хороши. С тем же успехом, как склонить подмастерье к безумию или разрушению, они могут сделать его оболочкой от прежней личности, рабом-автоматом.

Нефанди и их демонические повелители – более серьезная угроза из двух. Эти маги всегда ищут рекрутов, и для них новобранцы – всего лишь свежее мясо. Их основная цель – новобранцы, которые активно ищут силы и знания, и новобранцы, у которых вообще нет никакого опыта по части волшебства.

Первых выслеживают потому, что они с большой вероятностью согласятся пойти на сделку ради конкретного знания. Новобранец может еще не знать, где обычно встречается бесплатный сыр, а если и знает, Нефанди и их господа умеют искушать и завлекать новичков. Они редко начинают того, что просят за свои услуги что-то серьезное, а часто сначала не просят вообще ничего. По сравнению с Пропащими и демонами, наркодилеры – жалкие дилетанты в игре «дай немножко бесплатно и подожди, пока придут за второй порцией». Эта тактика позволяет подмастерью сохранять ощущение «безобидности» происходящего. «Ну, раз они просто что-то мне дают и ничего не просят взамен, это вряд ли так уж плохо…» Типичное рассуждение.

Второй тип просто не знает, каким, по идее, должен быть настоящий маг. Он вряд ли осознает, что его новый учитель, который предоставил ему жилье, деньги на карманные расходы, еду и игровую приставку, преследует какую-то более корыстную цель, чем просто помочь новичку. Возможно, в процессе обучения кое-каким трюкам Разума он даже не осознает, что его, по сути, учат порабощать умы Спящих. Если «учитель» не позволяет ученику встречаться с другими магами, а так же с его собственной семьей и друзьями (для того, чтобы взять кого-то под контроль, подобная тактика является практически шаблонной), то ученик имеет еще меньше шансов догадаться, что происходит нечто очень опасное.

Величайший инструмент Нефанди в совращении учеников – коварство. Как и сам Сатана, которого традиционно именуют «Отцом Лжи» и «Великим Обманщиком», Нефандус великолепно умеет заставить человека верить в то, во что ему нужно, а когда этот обман делает человека сторонником и последователем, ему можно найти какое угодно применение. Если немного подумать на эту тему, то можно прийти в ужас. Откуда новобранец может знать, что ему говорят правду? Как ему понять, правда ли его учитель – тот, за кого себя выдает, если он никогда не встречал никого из других членов Традиции? В еще больший ужас это повергнет сирот: обычно у них

еще меньше связей с другими магами, чем у магов Традиций, и они намного более уязвимы.

Подобный ход мыслей для Нефанди тоже хорошо знаком. Паранойя может быть отличным оружием или инструментом. Провоцируя недоверие и беспокойство между новобранцами и теми магами, кто знает о существование Нефанди, Пропащие добиваются своих целей и без того, чтобы захватывать кого-то из подмастерьев. В конце концов, страх перед «монстром под кроватью» позволяет этому монстру оставаться реальным.

Мародеры – угроза заметно менее страшная, поскольку они и реже встречаются, и менее склонны набирать подручных. Новобранцу, который проводит время с Мародером, имеет смысл меньше бояться о своей бессмертной душе и больше – о своей жизни. И нечего кривить нос! Образовательный процесс обычно становится заметно сложнее, если любая книга, открытая подмастерьем, превращается в «Пеппи Длинныйчулок».

Просветление

Вы добрались до этого места. Вы смогли уклониться от других сверхъестественных существ. Вы усвоили уроки вашего наставника (или наставников). Вы открыли собственный потенциал и при этом избежали развращения, безумия, смерти или стагнации. Что дальше?

Поздравляем! Теперь вы переходите в класс настоящих магов и вступаете в бой за настоящее просветление.

Первый контакт

Транскрипция записанных на пленки разговоров между Энрике «Рико» Масиасом, связанным с Культом Экстаза (см. файл MAC-114372), и Шеннон Лабур, не связанной ни с кем. Разговоры имели место в промежуток времени с 12 феваля 1999 по 6 марта 1999. Во всех случаях считайте, что говорящий – Масиас. Операция была проведена только затем, чтобы провести мониторинг Масиаса и его двух ближайших знакомых, так что эта часть транскрипции ранее была сочтена неважной. Сейчас, основываясь на значимости этих нескольких встреч, я бы хотел снова открыть расследование по этой операции.

Лабур демонстрирует талант к пирокинезу, но других видимых способностей у нее нет. Опасность, которую она представляет для самой себя, оценивается от минимальной до средней. Она пока не представляет особой опасности для других, однако без правильного руководства она со временем станет угрозой для их жизней и имущества. В этой связи я рекомендую привлечь ее к паранормальным исследованиям и научить наилучшим образом контролировать свой талант. Кроме того, исследование станет подходящим поводом, чтобы отсоветовать ей развивать дальнейшие и более опасные способности.

Мне не удалось определить, говорил ли Масиас с кем-либо из нашей организации, но вполне очевидно, что он поощряет безответственное поведение и представляет опасность не только для себя и Лабур, но и для всех в непосредственной близости от себя…

- S.A.C. Маркус Дж. Винтер

2/13/99 15:14

По месту проживания Лабур

Для начала затуши свои благовония. Дальше убери свечи, колокольчики, кристаллы и весь прочий мусор, который тут у тебя валяется для «помощи в медитации». Единственное, что может помочь тебе в медитациях – это твое шишковидное тело. Твой мозг, детка. Если тебе нужно что-то еще, используй свое тело. Сядь в позу «кактусом в лотос», или сделай миллион приседаний, или что-нибудь такое. Но втыкать маленькие камушки себе в лоб – нет, это тебе не поможет.

Ну вот, теперь вставай. Иди за дверь. Сходи на рынок. Сядь в автобус. Что угодно. Поговори с людьми, поживи своей жизнью. Именно жизнь там снаружи и идет, и именно она – то единственное, что, может быть, когда-нибудь приведет тебя к видению, или просветлению, или еще к чему в таком роде. Ты встретила меня, ты заметила? Вот тебе и урок: люди вокруг знают то, чего не знаешь ты, и ты не сможешь получить это знамя, просто сидя в одиночестве в своей комнате и бубня себе под нос «Inna Godda da Vida» задом наперед…

2/16/99 22:42

По месту проживания Масиаса

Ну а ты чего ждала? Спрашивать у какого-то кассира в «Голубом Единороге», не знает ли он какую-нибудь настоящую ведьму или еще кого интересного, - вариант не из тех, что могут привести тебя к успеху. Там у него типа «Корпорация Магии» для яппи, не хватает только объявления вроде «Покупайте хорошую карму! Скидка 50%!» А ты видела, как он на тебя посмотрел? Он думает, что знает все великие тайны, что он – типа крутой чувак во всех этих делах с языческой магией, и он думает, что ты – просто какая-то девочка с улицы. Сначала тебе придется определять для себя, кто настоящий, а кто – нет. Нет, не в смысле «допрашивать их о Мистериях Вселенной», достаточно просто с ними немного побеседовать. Я же тебе говорил. Расслабься, заведи себе друзей. Потом, ну, типа, пройди на сцену следом за ними, послушай, что говорят люди, и посмотри, как к людям относятся. Именно так ты на самом деле все обычно и узнаешь.

2/24/999: 17

Телефонный разговор

Хоссспади, Шен, сейчас раннее утро, чего тебе? Ну ладно, рассказывай. Ну да, та группа вроде как ничего. Ее глава считается «вселенной сущностью», да? Думаю, я знаю, о ком речь. И она считается довольно хорошей. Она начала с того, что добилась, чтобы ты попросилась к ней в ученики? Ну да, я знаю, о ком ты говоришь. На мой взгляд, эти ребята мутноватые, но ты хотя бы нашла кого-то, кто не собирается промыть тебе мозги и выдоить из тебя все твои деньги. Кстати, ты очень быстро их нашла… интересно, может, они тебя искали, или что-то в этом роде. Неважно, главное, круто, что ты нашла кого-то, с кого можно начать. Видишь? Я же говорил, выйди в свет.

2/28/99 13:52

«Moxie Java», 17-я Улица

Ух ты, круто. Так тебя этому Саарилин научила? Ничего так. Ты уже просилась к ней в ученицы, ну, в смысле, по всей форме? Вот, зажги мою… А ты не пробовала зажигать ее, не закрывая глаза, не концентрируясь и все такое? Ну конечно, можешь. Чем чаще делаешь, тем легче. Но, когда ты это делаешь, тебе стоит держать в руке зажигалку, чтобы ее было видно. Тебе, знаешь ли, вряд ли захочется, чтобы люди это увидели и начали грузиться. Ну что, и это все? Никаких великих откровений, да? Думаю, это придет. Ты всегда можешь приходить и зависать со мной, Зеки и Беном – мы бы тебе помогали… Нет, конечно, я прикалываюсь, просто вешаю лапшу. Но, если хочешь, приходи и зависай с нами.

3/3/99 21:29

По месту проживания Масиаса

Рад, что ты заглянула, чувиха. У нас тут типа туса, так что давай зажги трубку, будем зависать и все такое. Нет, курить не обязательно, раз сама не хочешь. Никакого давления и все такое. Но если решишь, что хочешь попробовать, то можешь. Это довольно прикольно, и ты можешь посмотреть на все это под таким очень крутым и крышесносным углом. Некоторые ребята, пока были под кайфом, даже узнавали всякие штуки, которые иначе бы никогда не освоили. Ладно, не суть. Садись, расслабься…

3/6/99 18:32

По месту проживания Масиаса

Ну, раз ты уверена, что хочешь попробовать, то это круто. Вот. Для начала воспользуйся зажигалкой: тебе не обязательно при каждой надобности использовать этот свой маленький трюк. Хорошо, теперь зажми пальцем дырку на дальнем конце трубки… да, вот так. Теперь сильно вдохни, пока не затлеет, и немного подержи в себе. Да. Теперь убери палец и выдыхай. Да, именно так. Теперь давай ее сюда.

3/6/99 18:59

По месту проживания Масиаса

Нет, понимаешь, тебе просто не надо ни с чем бороться. Ни с дымом, ни с жизнью, ни с тем, кто ты такая, ни с чем. Просто надо полностью расслабиться и позволить всему этому течь сквозь тебя, нести тебя с собой. Я же вижу, ты сопротивляешься. Слушай, просто полностью перестань сопротивляться. Если хочешь, ляг. Подумай о чем-нибудь совершенно ритмичном и гипнотическом, типа ритма своего сердца. Полностью на нем сосредоточься и не думай ни о чем, что будет дальше. Расслабься, и пусть идет как идет, столько времени, сколько тебе надо. Часы, дни, сколько хочешь. Тебя никто не торопит.

Если более конкретно…

Просветление практически невозможно обсуждать в обычных игровых понятиях. Единственная конкретная мера степени понимания мага, которую можно отметить на игровом листе, - это его показатель Арете, но совершенно ясно, что прогресс мага есть нечто много большее, чем новая точка на листке бумаги. Так что достигать просветления, делать новые шаги в лабораторных исследованиях или осваивать новую ката придется при помощи ролевого отыгрыша.

Для подмастерья откровение, которое переводит его на новый уровень понимания, может быть чем-то достаточно малым в сравнении с тем, что творят и чего добиваются более продвинутые маги. Если Рассказчик и игрок ощущают, что персонаж открывает для себя или изучает нечто достаточно важное, чтобы вызвать прорыв на новый уровень, игрок может получить соответствующие точки, даже не тратя опыт. И наоборот, если игрок накопил достаточно очков опыта, чтобы поднять Арете, но совершенно не отыгрывал прогресс персонажа, Рассказчик может не разрешить приобретение Арете.

Просветление, как и все остальные аспекты магии персонажа, соответствовать его парадигме. Новобранцу Сынов Эфира было бы довольно сложно получить озарение после серии ката, а Сирота с технологическим складом ума, которому более всего на свете хочется рассекать по городу в накачанном Квинтэссенцией багги, вероятно, попросту заснет в рябиновой роще. Рассказчики могут свободно не разрешать приобретение Арете, если метод не соответствует персонажу.

С другой стороны, впрочем, у молодых магов есть больше всего шансов составить себе эклектичную парадигму. Если персонаж учится у нескольких учителей или по нескольким источникам, вполне разумно позволить ему получать просветление из разнородных источников с большей легкостью. Сирот становится все больше и больше, и можно легко рассудить, что у начинающего мага есть хорошие шансы наткнуться на них и перенять их привычки.

Рассказчику стоит также иметь в виду, что подмастерью нужны возможности, чтобы идти вперед. Почти никто не проводит всю жизнь, занимаясь исключительно подметанием полов в часовне и не двигаясь дальше, и по сюжетной линии у подмастерья должны быть возможности проявить или открыть себя. Например, быть пешкой кого-то более сильного – отличный элемент истории, но игрокам быстро надоедает, что их персонажами готовы пожертвовать. У персонажей должен быть шанс как-то изменить свой статус пешек, выучить какие-нибудь новые штуки и в процессе завоевать себе толику уважения.

С другой стороны, впрочем, подмастерья – это всего лишь подмастерья. Они все еще учатся, а ученики имеют склонность думают, что уже знают очень много, и пытаться прыгнуть выше головы. Вот и еще один хороший способ подвести персонажа – подмастерье к просветлению: позвольте ему влипнуть в неприятности, а потом пускай он из них выбирается. Сироты особенно склонны идти по подобному пути, но это не значит, что какой-нибудь юный Герметик не имеет таких же шансов оказаться немного излишне заносчивым насчет своих возможностей.

Уроки не всегда оказываются приятными, особенно когда их преподает сама жизнь. И, опять же, просветление имеет свою цену, даже если она ограничивается временем, потраченным на учебу или практику.

Как и персонажи, мы надеемся, что оно того стоит.

Сторителлинг с подмастерьями

Итак, у вас есть группа персонажей небольшой силы. И что вам, Рассказчику, с ними делать? Обычная тема про злых и страшных Технократов вряд ли подойдет, поскольку у новобранцев нет ни знаний, ни умений, чтобы превозмогать. Схватка с какими-нибудь Нефанди? Забудьте об этом – подмастерьев сожрут с потрохами. Хроника, уровень которой не поднимается выше грязной улицы? Это уже вариант, но все равно есть некоторые проблемы.

Начинающим персонажам не должно подрезать крылья небольшое количество точек Арете и Сфер. Как мы часто отмечаем, вся идея этой игры – пойти за пределы данных персонажа, в живую плоть его личности. Вести своего персонажа начиная с уровня подмастерья – это отличный способ выстроить «долгоиграющего» персонажа, которым игрок будет рад играть, поскольку он уже успел узнать его так хорошо. Конечно, идея того, что у игрока возникает личная привязанность к его персонажу-магу, несколько тревожит, но обычно это все равно происходит.

Игрок узнает личность своего персонажа от и до, вырабатывает его характерную манеру речи и даже отыгрывает его мелкие заскоки физического свойства. Ничто не может по-настоящему сравниться с возможностью рассказывать истории о том, как твой персонаж что-то делал или что-то говорил, и ощущать, что персонаж на самом деле стал частью тебя и при этом – сущностью в самом себе. Именно это и может дать начало хроники в статусе подмастерья; именно это и составляет рассказывание историй.

И, к слову об этом: как игроку выработать подобную связь со своим персонажем, и как Рассказчику вести хронику, которая будет интересной для Новобранцев?

Сосредоточьтесь на позитивных моментах

Совершенно верно, что у подмастерьев просто нет ни такой силы, ни таких знаний или умений, как хотя бы у обычного начинающего персонажа. У них нет возможности отжигать с помощью магии, как у остальных магов, так что они не особо подходят для хроник, где творится много колдовства. Некоторые персонажи заточены под бой и способны справиться с хроникой, которая сосредоточена на борьбе, но большинство не будет похожими на Рэмбо.

С другой стороны, игры, которые сосредоточены на уроках подмастерья, могут быть очень скучными. Ну кому захочется приходить на игру только ради того, чтобы сидеть и скучать, пока его персонаж листает книги? Отношения между учителем и учеником могут вызвать некоторый интересный отыгрыш, но, если Рассказчик хочет сохранить интерес игроков к игре, то нужно какое-то более сложное взаимодействие, чем просто передача информации.

В эффективных играх с подмастерьями штука в том, чтобы сосредоточиться именно на сильных сторонах подмастерьев. Эти сильные стороны, в каком-то смысле, происходят как раз из тех вещей, которые обычно можно считать недостатками: недостаток магической силы, боевых навыков, известности в волшебном сообществе и так далее. Просто создавайте такие ситуации, которые подчеркивают то, что персонажи могут сделать, а не такие, которые напоминают им обо всем, чего они *не* могут.

Начнем со слабости магических навыков подмастерьев. Обычно новобранцы обладают возможностями первых уровнях в нескольких Сферах. Все они работают на уровне восприятия, так что новобранец может ощущать, что происходит вокруг него, но не способен напрямую воздействовать на это магией. Это может показаться скудным по сравнению с возможностью расшвыриваться шаровыми молниями, но на деле способность воспринимать, возможно, является и основным, и самым полезным оружием в чьем бы то ни было арсенале.

Например, если персонаж, используя Жизнь 1 и Связи 1, обнаруживает, что к нему кто-то крадется с намерением напасть, он будет готов еще до того, как нападающий приблизится, и сможет сам застигнуть того врасплох. Силы 1 и Энтропия 1 смогут подсказать, какой именно провод в пучке проводов, скорее всего, закоротит, если он аккуратно ткнет в пучок отверткой. Разум 1 поможет персонажу найти своих друзей в толпе, если он почему-то не может их увидеть.

Во всех этих случаях магия просто дает новобранцу некоторое преимущество в его обыденных делах. Ему не требуется посылать по проводу электрический разряд, если для отключения сигнализации достаточно кусачек. Кроме того, эти эффекты не несут даже минимального риска Парадокса, который порождает более выпендрежная магия. Подмастерье стоит на шаг впереди большинства смертных противников, и при этом он имеет перед большинством волшебных противников преимущество по части Парадокса. Острота сверхъестественных чувств подмастерья – это преимущество, которое большинство магов считают само собой разумеющимся, и это чудесное ощущение расширившихся чувств означает, что подмастерье вполне может заметить надвигающуюся проблему заметно раньше опытного мага, просто потому, что опытный маг уже пресыщен своими сверхъестественными чувствами.

То, что подмастерьям недостает боевых навыков, тоже не представляет такой уж серьезной проблемы. Группа умных индивидов может разрешить большинство боевых ситуаций мирно, или просто их избежать, а подмастерью в этом поможет его магия восприятия. Не так уж сложно сыграть на слабостях противника, если персонаж уже знает, в чем они состоят; и, если уж на то пошло, у подмастерья, который заранее ощущает чье-то приближение, есть много больше времени сбежать.

Что касается относительной незаметности подмастерьев в магических кругах, то и в этом несложно увидеть плюсы. Тот, кого никто не знает, может с большей легкостью ходить куда хочет, делать что хочет и добывать информацию, чем тот, кого узнают всюду, куда он пойдет. Если подмастерье активно ищет известности, лучший способ ее добиться – это что-нибудь делать, и ему недолго оставаться неизвестным. Мудрые же подмастерья в это время пользуются своей незаметностью, двигаются под ее прикрытием и узнают кучу разных интересных вещей.

Наконец, то, что подмастерью недостает опыта по части волшебных искусств и магического сообщества, определенно можно рассматривать как препятствие, но тот же самый статус рядового новичка во многих ситуациях может помогать подмастерью. Опытные маги часто будут исходить из того, что единственное решение конкретной проблемы – то, о котором им говорили, или о котором они читали в учебнике. Некоторые маги подходят ко всем проблемам только с тех же позиций, что их учителя, а некоторые даже не пытаются искать решения, для которых не нужна магия или конкретный метод в рамках конкретной догмы. Подмастерья, с другой стороны, редко имеют подобный набор «предустановленных идей», и у них много больше шансов придумать инновационное решение для проблемы или креативно разобраться с вопросом. Подобные креативные решения могут быть более эффектными, эффективными и более обескураживающими для противников, чем стандартный подход большинства магов.

Если коротко: когда Рассказчик садится и начинает придумывать хронику для группы новобранцев, ему следует в первую очередь иметь в виду сильные стороны персонажей. Во вторую – предпочтения игроков насчет типа истории. Спросите игроков, в какого рода игру им было бы интересно играть. Позвольте им оказать на свою историю дополнительное влияние помимо просто игры. Несколько хороших вещей, для определения которых вам стоит попросить помощи у игроков, - сеттинг, тон и общий вид хроники. Вы удивитесь тому, насколько сильно игроки ценят подобные вещи, и вы удивитесь тому, насколько полезны для Рассказчика мелкие предложения типа «Как насчет игры по Сынам Эфира в стиле какой-нибудь фантастической книжки?»…

Как придумывать сюжеты

Теперь, когда вы определили возможности и сильные стороны персонажей и заложили общую основу игры, вы готовы формировать сюжет. Есть несколько типов историй, которые можно отбросить с самого начала: эпические и пафосные сражения против армий Мародеров; спасение всего известного мира; убиение архимага / Патриарха / лорда демонов / стаи оборотней – Арунов пятого ранга из племени Потомков Фенриса; поиски единственного подлинного Некрономикона etc. Подобные хроники смертоносны для магов среднего уровня и опасны для Адептов, так как в них могут выжить подмастерья? Нет никакого смысла убивать персонажей.

К счастью, сюжетов, в которых подмастерья могут преуспевать, больше, чем тех, которые они могут провалить. Конкретные события не столь важны, как общий вид истории, которую вы собираетесь вести. Вот несколько примерных сюжетных линий, которым можно следовать при планировании хроники для подмастерьев.

Не сталкивайте персонажей более чем с одним-двумя Пробужденными противниками, у которых заметно больше сил, чем у персонажей. Один маг уровня Адепта или один обычный Гару – вполне достаточно для группы.

Впрочем, не стесняйтесь предоставить Пробужденному оппоненту столько смертных приспешников, сколько ему угодно. У подмастерьев есть все потребные инструменты, чтобы уделать почти любого нормального человека. Если игроки начали чувствовать, что их одолевают, то появление персонажа Рассказчика, который предложит подсказку или даже непосредственную помощь, придаст им необходимую поддержку и при этом не лишит радости от решения проблемы самостоятельно.

Обычно лучше, чтобы первые сюжетные линии вращались вокруг открытия, тайны и расследования, а не на волшебных дуэлях или еще каких-то физических либо магических элементах. Этому времени жизни подмастерья полагается быть таинственным, так что вести сюжет, который завязан на чудеса и открытия – как раз подходящий вариант.

И, естественно, настаивайте, чтобы игроки не использовали никаких знаний о других обитателях Мира Тьмы, которых не должно быть у их персонажей. Персонажи, как предполагается, только начинают свой путь, так что они не могут с самого начала знать, что представляет собой Гару, тем более не могут знать разницу между Костегрызом и одним из Детей Геи, и вряд ли могут остаться невозмутимыми при встрече с призраком…

Не бойтесь подбрасывать разные штуки на дорогу персонажам. Позвольте игрокам проявлять креативность; позвольте персонажам получать опыт. Несмотря на

все свои ограничения, начинающим персонажам доступно огромное количество интересных и увлекательных занятий.

В то же время, указывать персонажам и игрокам, что рядом есть вещи, с которыми им не справиться, - хороший способ подтолкнуть их к продвижению в учебе. Многодневное сидение над книгами, повторение ката или возня с какими-нибудь хитрыми проводочками, если единственная цель всего этого – получение опыта, может очень быстро «выжечь» персонажа – и игрока. Позвольте им действовать в стиле персонажей сериала «Баффи – истребительница вампиров»: сначала они сталкиваются с проблемой, потом бегут в библиотеку и выясняют, что это была за проблема и как с ней разобраться.

Поддерживайте вовлеченность в процесс наставников персонажей, если таковые есть. Будь это постоянная поддержка или редкие загадочные намеки, наставник должен быть явной и заметной частью жизни учеников. Если у персонажей нет наставников, этот факт тоже должен играть в действе свою роль. Пусть они борются за крупицы знания, но не позволяйте им тонуть: время от времени подкидывайте знакомых или другие источники информации.

Обычная жизнь может предложить подмастерьям целый ассортимент сюжетных зацепок. На этом этапе все кажется новым и интересным, и простая поездка в Чайна-таун в глазах ново-Пробужденного мага может сиять сотней незнакомых оттенков. Пусть в овощном магазине персонажи наткнутся на информаторов; пусть они выпьют кофе в компании той самой женщины, за которой в следующую сессию будут гоняться по всему городу (хотя пока что они этого не знают).

Наконец, предоставьте им совершать ошибки. Не вводите в дело кого-нибудь из наставников группы при первом же намеке на то, что группа идет по ложному следу. Присылайте кавалерию только когда персонажи качественно и по уши влипли – тогда они большему смогут научиться.

Атмосфера

Хотя мир подмастерья, когда тот Пробудился, внезапно стал чудесным и волшебным, жизнь не исполнена солнечного света и маленьких мимимилых счастливых лесных зверюшек. Яркая жизнь мага временами отбрасывает очень густые тени. Подмастерье эти тени пугают намного больше, чем бывалого персонажа: у него нет ни опыта, ни знаний насчет темной стороны жизни мага.

Обыгрывайте неизвестное: его определенно много, и это дает игрокам широкий простор для возможных ответных действий, которые помогут определить и воплотить их персонажей. Некоторые персонажи будут отдергивать руки от всего, что хотя бы внешне похоже на что-то новое и угрожающее. Другие немедленно станут воинственными и попытаются бороться против всего, с чем они не знакомы. А кое-кто будет тыкать пальцем любую новую штуку, пытаясь понять, что нужно, чтобы она начала тикать.

Помимо возможностей для персонажей, преимущественное внимание на неизвестном предоставляет Рассказчику всевозможные способы затемнить мир их персонажей. То, как персонажам подается все новое, может определить настроение игры. Если новые переживания почти наверняка оставляют персонажа с синяками, ранами и заметно возросшим уровнем цинизма, мир становится жестким, как точильный брусок. Если в каждом углу прячется сверхъестественный секрет, игра

приобретает оттенок темного фэнтези; если среди этих теней что-то время от времени пропадает и не возвращается, это вызывает натуральную паранойю.

То, что вы предпочтете держать скрытым, время от времени намекая на это, а затем медленно приоткрывая, так же важно для вашей хроники, как и те вещи, что вы откроете сразу. А в мире новобранца незнакомых вещей намного больше, чем знакомых. Даже знакомое иногда кажется чуждым и беспокоящим.

Начисление опыта

Подмастерье набирает знания в геометрической прогрессии. По сути, все, что он делает, придает ему дополнительное ускорение в его образовании и оставляет его прошлую самость где-то далеко позади. Правила, по которым начисляется опыт, отображают этот стремительный прогресс. Поскольку улучшение характеристик персонажа основано на уже имеющемся у него количестве точек, а у персонажей – подмастерьев в начале пути этих точек немного, персонажи могут весьма быстро выкупать себе способности и Сферы.

Но, если позволить персонажу просто пролететь сквозь его ученичество, это в каком-то смысле сделает бесцельной всю затею с началом игры с уровня подмастерья. Цель состоит в том, чтобы пройти сквозь процесс обучения и отыграть ученичество, а не в том, чтобы стрясти себе как можно больше опыта и получить много силы.

В связи с этим, Рассказчику, возможно, стоит начислять меньше очков опыта в конце каждой игровой сессии, чтобы немного замедлить их накопление. Другой вариант – мораторий Рассказчика на любой расход опыта сверх определенного лимита, пока персонаж не проведет в игре определенное время. Еще одна альтернатива – полностью запретить увеличение Сфер, Арете и прочих подобных параметров, пока персонаж не проживет определенное время, не закончит определенный курс обучения или не выполнить определенные действия.

В то же время, Рассказчику стоит быть осторожным и позволять игрокам и персонажам расти. Игроки обычно разочаровываются, если их персонажи не демонстрируют прогресса, и история загнивает, если в ней ничего не меняется. Кроме того, если позволять опыту просто накапливаться, это чревато последующим резким рывком вверх, который собьет баланс вашей игры. Как мы уже и говорили, вся штука в балансе: имеет смысл растянуть период ученичества достаточно, чтобы можно было успеть получить удовольствие, и при этом позволить персонажам достаточно продвигаться вперед, чтобы история оставалась интересной.

Один из лучших промежуточных вариантов – назначать опыт обычным образом, но отслеживать его отдельно для каждой черты и позволять игроку поднимать только те черты, которые он использовал во время конкретной сессии, и не более чем на одну точку за раз. В таком случае игроку, чтобы развить различные черты своего персонажа, придется последовательно сосредоточиться на них в течение нескольких игр.

С точки зрения Рассказчика будет разумно поддерживать со своими игроками полноценный контакт по данному вопросу, а не ждать, пока половина персонажей разбежится от скуки. Спрашивайте у них, какое ощущение у них оставляет хроника в целом. Спрашивайте, что бы они хотели делать дальше, или куда, по их мнению, движутся их персонажи. Пусть ответная реакция будет как можно более

содержательной; в конце концов, игра принадлежит игрокам в той же степени, что и Рассказчику, если не более.

Вообще, поддерживать общение между Рассказчиком и игроками – хорошая идея для любой хроники, по подмастерьям она или нет. Пусть игроки направляют игру, но не позволяйте им брать ее за жабры и силой превращать во что-то, что вам не захочется вести!

В общем, вот и все. Теперь идите и наслаждайтесь.

Все еще никаких идей?

Если все это не дало вам достаточно идей, вот вам несколько готовых хроник по подмастерьям. Просто добавьте игроков, персонажей, кубики, несколько персонажей Рассказчика, смешайте, десять минут в духовке и вуаля! вот вам игра мгновенного приготовления.

Опять детишки лезут не в свое дело. Учитель подмастерьев отправляет их расследовать сообщения о странных событиях в каком-то отдаленном или труднодоступном месте. Как вариант, они просто слышат соответствующие слухи (которые, конечно же, специально придуманы для привлечения их внимания). Они находят серию улик, проходят через серию жутких или напряженных встреч с кем-нибудь, постепенно выясняют, что на самом деле стоит за преступлением или событиями, наконец, ловят главаря и срывают с него маску перед лицом своих наставников. А если бы не они, он бы точно остался безнаказанным…

Эй, это там не Мадонна? Персонажи понимают, что, куда бы они ни шли, они почти везде видят одного и того же человека. Эта конкретная сюжетная зацепка может привести почти куда угодно. Например, это знакомое лицо может быть кем-то, кто следит за персонажами, рассчитывая напасть или соблазнить их. Или же это лицо – один (или несколько) из легиона однотипных приспешников Главного Злодея, отправленный шпионить за попытками персонажа одолеть ГЗ. Или это лицо и вправду может быть Мадонной, но, когда группа погонится за ней, то потеряется в городе, или в канализации (хотя что там делать Мадонне – само по себе загадка), или в огромном запутанном здании (возможно, заколдованном доме с приколами и ловушками). Подобная история хороша тем, что позволяет персонажам ознакомиться с сеттингом (особенно если это город), а так же позволяет задать несколько параноидальное настроение.

Третья Королевская Пешка. Какой-то высокопоставленный засранец из Традиции отправляет группу на какое-то мутное задание. Поскольку группе все равно больше не чем заняться (или поскольку отказывать засранцу не хочется), персонажи принимают задание, но, добравшись до цели, обнаруживают, что по уши влипли. Фактически, похоже, что вся ситуация спланирована как раз затем, чтобы с ними разделаться… Теперь им придется как-то выкручиваться, а потом разбираться, что происходит, а еще – что в них такого особенного, что данный конкретный засранец хочет убрать их с дороги. Это отличный способ показать, как работают Традиции и сколько грязной политики окружает относящихся к ним магов.

Классический Лавкрафт. Персонажи натыкаются на табличку с какими-то зловещими письменами. Они забирают ее куда-то, где смогут ее изучить, либо копируют надпись и берут с собой копию. Когда они расшифровывают письмена, то понимают, что это – приглашение чему-то невыразимому явиться на этот план бытия к

обеду. Персонажам нужно решить, что делать с табличкой, разобраться, кто принес ее туда, где они ее смогли найти, что делать с *этим* и как в процессе всего этого не активировать заклинание, причем все это еще до ужина. Этот конкретный вариант сюжета – превосходный способ представить темный мир в духе классического ужаса, и он позволяет и Рассказчику, и игрокам поучаствовать в нескольких хороших сценах с драмой и ужастиками.

На несколько игровых сессий вам должно хватить этих историй: достаточно времени, чтобы дальше вы придумали что-нибудь свое.

Приложение: Цифры и Числа

Итак, теперь ты знаешь, что это такое – быть магом. Легко? Ничуть, и никто и не говорил, что будет легко. У магии своя цена, и, нравится тебе это или нет, тебе придется ее уплатить, когда придет сборщик податей. Но если тебе хватает ума, то тебе не придется платить чем-то, что ты не потянешь. Если ты тупой, ты останешься должен, или погибнешь, или еще что похуже. Не будь дураком, и ты выживешь.

Раз ты добрался досюда, значит, уже прочитал всю остальную книгу. Хорошо. Помни ее. Не забывай ее. Ссылайся на нее, когда будет нужно. Следуй этому совету, и, возможно, еще поживешь. Игнорируй его, и, возможно, обнаружишь себя в ситуации, когда не будешь знать, что тебе делать. Хотя, возможно, ты и так все это знаешь.

Если ты так думаешь, советую тебе сделать шаг назад и попытаться стать скромнее. Всего ты не знаешь. Даже если ты прочитал всю эту книгу до последнего слова, ты знаешь далеко не все. Но не парься. Никто и не ждет, что ты уже все знаешь. Потому ты и подмастерье: ты можешь учиться.

Используй время, что у тебя есть, учись тому, чему можешь. Расти. Понимай. Цени. Твои дни в подмастерьях будут недолгими, и когда-нибудь ты поймешь, что скучаешь по ним, потому что по сравнению с оставшейся частью твоего существования они на самом деле очень несложные. Принимай их как они есть, и помни: у тебя всегда кто-то есть, даже если это всего лишь я через посредство этой книги.

И на этом я желаю тебе удачно выжить.

Достопочтенный

Сэр Лоренс Уайт

Ли Энн закрыла книгу и тихо положила ее на стол. Никто не сказал ни слова. Они просто поглядели сначала друг на друга, а потом на сэра Лоренса.

- Ее написал ты? – наконец спросила Джесса.

Сэр Лоренс покачал головой.

- Нет, все мы, - сказал он. – Мы, и другие, подобные нам. У меня в машине около двухсот экземпляров. Я хочу, чтобы она оказалась в руках каждого подмастерья, отсюда и до Тимбукту, если будет возможно.

Дент посмотрел на него с сомнением, но заговорил Райан.

- И почему у меня такое чувство, что некоторым магам это не понравится? Например, скажем, Совету?

Сэр Лоренс улыбнулся.

- Ты прав, возможно, им не понравится. Но, опять же, кто сказал, что они правы? Насколько я знаю, в жизни все идет по принципу «кто первый встал, того и тапки».

- Это может создать нам кучу проблем, - сказал Маркус. – Но может и предотвратить кучу проблем. Я обеими руками за то, чтобы их распространить, при условии, что мы будем действовать осторожно.

Он посмотрел на Дента. Дент кивнул.

- Полезно, и особенно с учетом того, что я знаю... Джесса, не обижайся!.. Многое из того, что передают друг другу Пустые и другие Сироты, бывает неточным. Нам придется следить, кому передаются эти книги, но да, я согласен.

Сэр Лоренс огляделся.

- Значит, мы все согласны? – спросил он. Все за столом кивнули. Они поднялись из-за стола: обед уже давно закончился, а счет был оплачен задолго до их прихода. Они прошли за сэром Лоренсом к его машине, чтобы разобрать маленькие книжки, предложенные им, и передавать их новым магам, которых они будут находить.

Когда они выходили, Ли Энн на мгновение задержалась, глядя на сэра Лоренса.

- Почему? – спросила она. – Ты говорил, что не собираешься этого делать.

Сэр Лоренс нахмурился.

- Потому что, к сожалению, некоторые мечты на самом деле сбываются.

Несколько простых Заклятий (A few simple Rotes)

Подмастерьям обычно приходится попотеть, чтобы освоить что-либо сверх первой точки в большинстве Сфер, так что они, как правило, ограничены сенсорными эффектами. Однако таланты такого рода в высшей степени небесполезны.

Сигнализация (Жизнь 1, Связи 1)

Лучшая защита от чужого вмешательства – знать, есть ли рядом кто-то чужой, кто может вмешаться. Это Заклятие позволяет ученику сканировать область в непосредственной близости от себя, отмечая узоры жизни. Кроме того, это отличное упражнение для практики: мастера часто просят учеников просканировать окрестности, опознать вид каждого узора жизни, а затем повторять сканирование каждые десять минут, отмечая, какие формы жизни ушли, а какие – появились.

(Жизнь 1 позволяет студенту ощущать и опознавать формы жизни, Связи 1 – ощущать пространство вокруг себя).

Мертвый Прицел (Энтропия 1, Силы 1, как вариант – дополнительно Жизнь 1)

Посмотрим правде в глаза: даже самый простой выстрел можно провалить. Но я довольно быстро выяснил, что могу уменьшить вероятность подобного события. Если я раскроюсь, чуть-чуть расслаблюсь, когда целюсь, и сосредоточусь на том, во что хочу попасть, а не на потребности попасть, то я могу попасть куда захочу. Я бы не рекомендовал этот метод для работы на публику, но в обычной перестрелке он оказывается очень кстати: чтобы кого-то подстрелить, почти не требуется усилий. Я не пропагандирую убийства, совсем наоборот, но все мы иногда оказываемся вынуждены делать то, чего не хотим… (Дент, Братство Акаши).

Это Заклятие позволяет магу определить, насколько успешным будет выстрел, еще на стадии прицеливания, и сделать необходимую поправку.

(В игровых понятиях, это Заклятие совершается в тот же ход, когда персонаж целится, и каждый успех в его броске Арете снижает сложность на один. Фокусом служит используемое стрелковое оружие).

Невидьменя (Dontcme) (Связи 1, Энтропия 2)

Ли Энн научила меня этому трюку, еще когда я был в «Стае Сопляков». Я не смог бы спрятаться, даже если бы сидел в темной комнате, одетый в черное с ног до головы. Ли Энн, наоборот, могла бы прийти нагишом на собрание священников, и ее бы никто не заметил. Не знаю, зачем он вообще мог ей сдаться, но она говорила, ей он помогал. Мне-то он точно помогал: иногда меня не ловили только благодаря ему. Когда я хотел спрятаться или избавиться от преследования, я просто закрывал глаза и три раза шептал: «Не Видь Меня». Это очень неплохо работало. Во всяком случае, следить за мной или найти меня становилось заметно сложнее. (Джесса, Пустая)

Невидьменя помогает юному магу спрятаться от кого-нибудь недружелюбного, не давая ему следить за магом или заметить его. Это очень кстати для подмастерья *без* Дополнения «Сокрытость» (Arcane). Фокусы для этого Заклятия включают солнечные очки, накидки, плащи, носимые камуфлирующие устройства или, в случае с Ли Энн и некоторыми Пустыми, просто бормотание "Не видь меня, не видь меня».

(Магу на какое-то время удается исказить вокруг себя восприятие пространства. Успехи делятся между силой действия и продолжительностью; заклятие фактически работает как добавочные уровни Сокрытости).

Идизамной (Followme) (Связи 1, Разум 2)

Ну, у меня такая проблема. Типа люди не могут меня найти. Это очень хорошо, когда я хочу достать Технарей и не хочу, чтобы на меня потом вышли. Это очень плохо, когда мне нужно встретиться с друзьями, чтобы они помогли. Ну вот, я довольно рано придумала эту тему, чтобы друзья всегда точно могли меня найти. Когда я знаю, что мне предстоит встреча, я отправляю им мысль. Когда я в пути, то отправляю ее раз за разом, пока мы не встретимся. До них доходит мысль и типа как ощущение того, где я есть. Но мне приходится следить, чтобы мысль была простая, так что я просто говорю «Иди за мной», ну, они и идут. Я ее фокусирую сквозь мой кристалл настроения, потому что он всегда на мне, и я знаю, что магия всегда притянет их к нему. (Ли Энн, Культ Экстаза).

Что делать подмастерью, если его друзья на другом конце города, а он отличается врожденной ненавязчивостью? Это простое заклинание позволяет юному магу создать ментальный «маячок», призывающий его друзей. Оно очень кстати для подмастерья, у которого есть Сокрытость и которому нужно, чтобы друзья могли его найти. Фокусом для него может быть что угодно – от пейджера или сотового телефона до простого камушка, смотря по Традиции и стилю мага.

(Хотя маг обычно может «отключить» свою Сокрытость, это заклинание поможет сосредоточить на маге чье-то внимание. Используя Связи 1, заклинатель сосредотачивается на собственном физическом пространстве. Разум 2 добавляет эмпатический «рывок»).

Хитрый выстрел (Trickshot) (Связи 1, Энтропия 1, Силы 1, Разум 1)

Вот с этим Заклятием надо быть очень осторожным. Если твои выстрелы будут слишком «хитрыми», и кто-то это увидит, то будет «Привет, реальность, трахни меня». Ну да, если облажаешься, можешь сразу становиться раком. Но если все делать правильно, сможешь выкручиваться из действительно очень тугих засад. Я к этому заклятию предпочитаю пушку, но подойдет любое оружие, из которого ты стреляешь или которое метаешь. Я просто открываю разум для того, что творится вокруг, и обрабатываю эти данные. Когда я заканчиваю, то точно знаю, куда стрелять, чтобы достать эту почти неуязвимую цель. На все про все у меня уходит доля секунды, но я бы советовал очень много практиковаться. (Райан, Адепт Виртуальности)

Это Заклятие позволяет магу рассчитывать почти невозможные («хитрые», или «трюковые») выстрелы с максимумом эффективности и минимумом ошибок. Фокусы для него включают оружие – как огнестрельное, так и метательное. На более высоких уровнях магу могут стать доступны действительно невозможные выстрелы, но на начальных заклятие всего лишь позволяет ему пытаться выбить почти невозможную мишень со сложностью, уменьшенной на результат его броска Арете.

(Этот случайный (conjunctional) Эффект позволяет магу оценить необходимые углы и силы, чтобы рассчитать особенно сложный выстрел. Успехи, набранные в броске Эффекта, вычитаются из сложности следующего прицельного выстрела, до максимального модификатора в -3).

Неотрубин (Любая Сфера 1)

Это Заклятие придумано для студента, который слишком часто засиживается за полночь. Когда новобранец уже слишком устал, чтобы и дальше оставаться на ногах, и начинает засыпать, он открывает свои чувства и начинает сверх-ощущать происходящее вокруг; это возвращает его к учебе или чем он там занят.

(Это Заклятие можно сотворить, освоив первый уровень любой Сферы. Идея в том, что мощный приток сенсорной информации освежает студента и позволяет ему сосредоточиться на чем-то помимо усталости. Если Рассказчик сочтет это сообразным, игрок может выбрать одну Сферу, наиболее подходящую для его персонажа. Рассказчик также может затребовать, чтобы это Заклятие творилось именно в Сфере, которая соответствует конкретной ситуации с персонажем).

Позитивное Мышление (Разум 1)

Маг может ввести себя в трансоподобное состояние или в сон, таким образом усилив себя. Это может позволить получать небольшие проблески интуиции относительно текущего положения дел, или решать внутренние конфликты и дилеммы. Также маг может настроиться на сохранение спокойствия и стать менее суетливым и возбудимым (обычно это дает бонус к броскам Силы воли, либо повышает сложность для тех, кто попытается запугать или одурачить его). Фокусами для этого Заклятия служат либо трансы и мантры, либо, иногда, кристаллы для фокусировки и прочие подобные предметы. Набитая травами подушка – великолепный фокус для того, кто хочет сотворить это Заклятие во сне.

(При успешном броске Эффекта маг может получить озарение касательно текущей проблемы или загвоздки. Он часто выполняется медитативно, как продолжительное действие. В игровых понятиях, магу может открыться нечто новое, либо ему может быть легче решить проблему, связанную с обучением или сформулированную наставником).

Несколько типичных Парадоксов

У подмастерья просто пороху не хватит натворить что-нибудь, что заставит Парадокс выплеснуться совсем уж нетипичным образом. Но все же периодические столкновения с его прихотями – почти неизбежная часть жизни мага. Подмастерье может вляпаться в следующие его проявления.

Духи Парадокса. Низкоуровневые Эффекты редко бывают сильно выдающимися, так что духи, которых вызывает отдача от них, обычно имеют Черты не более чем в одну-две точки. Впрочем, духи Парадокса не склонны проявлять снисходительность к подмастерью только потому, что он – новичок. Как правило, дух Парадокса скорее попытается преподать подмастерью урок, чем свершить правосудие и исполнить приговор.

Реальности Парадокса. Чего? Вы что, шутите? Подмастерья просто не способны открывать разрывы в реальности. Как правило, маг – подмастерье, у которого меньше

четырех точек в Сферах и Сила воли не более пяти, никогда не откроет Реальность Парадокса, просто потому, что его магия слишком слаба. С другой стороны, подмастерье может утянуть за компанию с кем-нибудь еще.

Эффекты Парадокса. Подмастерья обычно получают маломощные эффекты, сообразные с их стилем магии. Но, учитывая, что у подмастерья, вероятно, еще сохраняются прочные связи с его нормальной жизнью, и это может стать проблемой: «Ты покрасила волосы в синий? Это противоречит нашему дресс-коду…» Когда вы создаете эффекты Парадокса для подмастерьев, не надо исходить из мысли «Ну и какой бы мелкой причудой теперь подпортить персонажу жизнь?..» Парадокс – чудесный способ запустить отыгрыш персонажа. Придайте подмастерью мелкий, назойливый недостаток, который мешает нормальному общению с окружающими, и далее обыгрывайте его. Смотрите, как реагирует подмастерье. Если тот не способен управиться с мелким проявлением Парадокса, ему, очевидно, еще многому предстоит научиться прежде, чем он схлопочет по-настоящему как полноценный маг.

Как вести игру по подмастерьям

Учитывая, сколько ценных указаний содержится в этой книге, у вас не должно возникнуть проблем с идеями для подмастерьев. Жизнь, наполненная профессиональной деятельностью, школой, семьей и магическим обучением делает график довольно насыщенным – и пестрым. В возможных вариантах недостатка не будет. Кроме того, игра по подмастерьям – отличный вариант, чтобы отдохнуть от сотрясающего мир могущества, которое типично для многих других сторителлинговых игр. Плюс, это чудесный способ отстроить персонажа с самого основания, возможность исследовать каждый шаг Восхождения.

Итак, что представляет собой создание подмастерья. В целом, все как с магом, только точек меньше.

Атрибуты. Подмастерья стоят чуть выше среднестатистического человека, но им еще много предстоит сделать, чтобы развить свой полный потенциал. Атрибуты начинаются с 6/5/3.

Способности. У типичного подмастерья есть несколько вбитых ему в голову способностей ремесла, которые позволяют творить кое-какую мелкую магию. Способности начинаются с 12/8/5.

Дополнения. У подмастерья 5 очков Дополнений, но, скорее всего, он приобретет больше, когда вольется в сообщество магов. Большинству подмастерьев стоит иметь хотя бы по одной точке в Дополнениях «Наставник» и «Аватар».

Арете. Создавайте персонажа с Арете 1. Это все.

Сила воли. Начинайте с Силы воли 3. Улучшение обойдется в 1 свободное очко за точку.

Сферы. У подмастерья есть две Сферы: «основная» Сфера и Сфера «личного интереса». Дополнительные Сферы добавятся позже.

Свободные очки. У вас 18 (не 15) свободных очков; тратьте их, как обычно, но не поднимайте Арете.

Опыт. Именно так ваш подмастерье и растет! По мере того, как персонаж становится лучше, тратьте опыт, как обычный маг. Все просто!

Подмастерья – Спящие

Если вы хотите *настоящего* испытания, возьмите обычного Спящего и внезапно Пробудите его. Попробуйте, подойдет ли вам такой масштаб…

Атрибуты. У Спящих Атрибуты равны 6/4/3.

Способности. У Спящих Способности начинаются с 11/7/4.

Дополнения. У Спящих есть по 5 очков Дополнений, скорее всего, связанных со смертными родственниками и обществом.

Арете. Если вы начинаете с полноценного Спящего, то Арете у вас нет. Если вы только что Пробудились – Арете 1.

Сила воли. Начинайте с Силы воли 3. Улучшение стоит по 1 свободному очку на точку.

Сферы. Никаких Сфер, вы только что проснулись! Найдите наставника.

Свободные очки. Берите 21 свободное очко, как обычно. Потратьте 15, а еще 6 очков сохраните до Пробуждения, для специфических дополнений мага. Если вы уже Пробудились, смело тратьте все. Помните: Арете выше 1 не поднимать.

Достоинства и Недостатки

В течение первых основополагающих лет у подмастерьев может быть несколько специфических проблем. Вот некоторые идеи.

Пустая Душа (Hollow Soul, Достоинство 1 очко *(в тексте Merit, но по описанию это Недостаток…)*

Как бы вы ни старались, характерный фокус вашей Традиции просто не хочет укореняться в вас. У вас нет никакой особой склонности к Сферам. Нет, ничего особо сложного (если только у вас нет еще и Неспособности к Сфере), но и ничего сильно простого.

В какой бы Традиции, Цехе или Конвенции вы ни числились, у вас нет «Сферы специальности». При создании персонажа вы, как обычно, помещаете точку в Сфере, на которой специализируется ваша группа, поскольку ваш наставник уделяет ей больше времени. Но на дальнейшее развитие этой сферы вы тратите больше опыта, как Пустой или Сирота.

Требовательный Аватар (Pushy Avatar, Достоинство 2 очка)

Ваш клятый Аватар просто не хочет оставлять вас в покое. Как бы вы ни пытались от него отстраниться, он продолжает гнать вас вперед, заставляет вас обдумывать ваше продвижение и толкает в сложные ситуации.

Впрочем, это на самом деле хорошо. Постоянное самокопание означает, что у вас больше шансов проходить Искания, поскольку вы постоянно сталкиваетесь с вашими внутренними проблемами. Вас толкают становиться магом и принимать магию, даже если вы пытаетесь не обращать на это внимание. В ходе каждого Искания, которое вы проходите, вы можете полностью перебросить один неудачный бросок.

Перекрестная Подготовка (Cross-training, Достоинство 5 очков)

Вы обучались у многих наставников, и у каждого научились чему-то своему. Хотя в магии вы склонны следовать пути одной Традиции, Конвенции или группы Отщепенцев, вы набрали в свою копилку достаточно штучек, чтобы до определенной степени использовать инструменты другой группы.

В игровых понятиях, одна из ваших Сфер может быть изучена перекрестно: это позволяет вам использовать фокусы и Эффекты, которые обычно были бы вотчиной другой группы. Например, если вы – Герметик, который проходил перекрестную подготовку среди Адептов Виртуальности, вы, возможно, сможете использовать компьютеры для Эффектов Связей, чтобы ваши заклинания «дотягивались до цели». Впрочем, вам все равно потребуются навыки, необходимые для использования конкретного фокуса.

Перекрестная подготовка не помешает вам использовать фокусы и эффекты выбранной вами Сферы, которые обычны для вашей Традиции, Конвенции или Цеха. Но вы можете получать перекрестную подготовку только в рамках одной группы: если вы следуете Традиции, например, то можете получить перекрестную подготовку только в другой Традиции, и так далее. Сироты могут получать перекрестную подготовку от кого угодно.

Смешанная Техника (Blended Technique, Достоинство 7 очков)

Вместо того чтобы воспринимать конкретную точку зрения как догму, вы сплавляете воедино набор различных техник и собираете из него ваш собственный путь творения магии. Что еще лучше, вы отличаетесь гибкостью и постоянно подбираете то тут, то там новые техники в свой набор. Когда кто-нибудь показывает вам, как можно что-то делать, вы пожимаете плечами и добавляете этот способ в свой репертуар.

Вы не ограничены конкретным фокусом для каждого Эффекта, который вы хотите сотворить; вместо этого, вы можете обучаться применению других фокусов, просто глядя на другого мага. Если вы видите, как Брат Акаши использует До как фокус своей магии (и если он объясняет вам, что он делает), вы тоже можете этому научиться. Если Вербена после этого покажет вам, как магия крови ведет к исцелению, вы подберете и это. Вы – образцовый Сирота: вы используете любую технику, на какую только наткнетесь.

Таежная летчица с Аляски

Цитата. *Видишь вон ту поляну с кустами? Вот там я тебя и высажу. Я вернусь с почтой через десять дней, и если тебе нужно будет что-то отправить в Фэрбанкс или Анкоридж, сможешь мне это тогда передать. А? Не обращай внимания на этот циферблат, он ни к чему не подключен.*

Прелюдия. Вы всегда любили возиться с разными штуками, когда были ребенком. Вы начали с Лего и игрушечных бревенчатых домиков, потом перешли к вашему велосипеду. Каждую ночь вы разбирали его, чистили, подновляли краску и иногда немного подгоняли цепь или игрались со спидометром, который поставили на велосипед, когда вам было шесть лет. Потом вы собирали его и готовили к очередной поездке в крохотную начальную школу в Мичигане, которую вы посещали.

Когда вы были в седьмом классе, вам довелось делать доклад о маленьких самолетах. Тут вас это и зацепило. Самым интересным из найденного вами были книги и чертежи старых самолетов, тех, которые строили до того, как появились разные продвинутые электронные устройства. Вот это – способ летать по-настоящему, думали вы, летать за счет умения пилота, его ловкости, его способности поддерживать свой самолет отлаженным и летных качеств самого самолета.

Когда вы были в колледже, ваши родители переехали на Аляску, и вам выпал шанс осуществить мечту. Вы научились летать, в 21 год купили свой первый самолет и с тех самых пор работали таежным пилотом. Ваш самолет, названный в честь вашей матери, отражает вашу простую философию. Это винтажная машина, в которой нет никакой электроники – только аналоговые циферблаты, ручное управление и простая механика. Еще в 15 лет, едва научившись летать, вы уже привыкли копаться в ней и заставлять архаичные инструменты работать лучше, чем любая виденная вами электроника. Вы можете заметить проблему, если она есть, и знаете, какой проводок подкрутить, чтобы эту проблему исправить.

Недавно вы возили по округе какого-то биолога. Этот старик – доктор определенно несколько эксцентричен, но он, похоже, понимает вашу интуицию по части механики, и вы двое долго и подробно беседовали по дороге на его исследовательские станции и между ними. Он рассказал вам о Пробуждении и пообещал начать вас учить, когда вернется после своего исследования волков. Пока что вам хватает и того, чтобы летать на своем самолете и продолжать в нем копаться.

Концепция. Вы несколько староваты для всей этой штуки с подмастерьями, но, с другой стороны, вы успели больше узнать о клапанах, шестернях и прочих механических системах. Вы всегда готовы пойти на риск, будь то неверная взлетная площадка или снежная буря, и разница тут невелика. Вы знаете, что справитесь. Пока вы может продолжать летать и продолжать учиться, вы счастливы.

Подсказки по отыгрышу. Слова, которые лучше всего вас описывают: «уверенная в себе», «въедливая» и «ровная». Вы всегда готовы к приключению, отчасти – потому, что в своем самолетике вы способны почти на все и знаете это, отчасти – потому, что в мире всегда есть еще что-то, чего вы пока не делали, а вы хотите попробовать все. Придумайте для своей машины какую-нибудь инновацию, которая другим людям могла бы показаться полной придурью, потом реализуйте ее и посмотрите, как они тогда запоют. А все эти молодые пилоты и их «гаджеты»… Тьфу. Вот вы – настоящий пилот. Но вы не то чтобы так уж их не любите: некоторые, возможно, и хотели бы попробовать летать по-настоящему.

Магия. Пока что у вас ее немного. Вы знаете, что понимаете работу проводки на своей машине, но вы не сильно много можете с ней сделать, кроме как залезть в нее с

набором инструментов. Но если док Сандерс прав, уже скоро вы сможете наладить эту лампочку, которая временами выключается, что с ней ни делай.

Снаряжение. Маленький винтажный самолет, подбитая пухом кожаная куртка, карты, гаечный ключ, отвертка с «трещоткой», плоскогубцы.

Промышленный рабочий

Цитата. *Нет, технических сложностей тут немного. Снимаешь фаску, потом задаешь небольшой внутренний изгиб, чтобы правильно лежало на основе. Когда делаешь это несколько сотен раз в день, начинает получаться очень неплохо.*

Прелюдия. Несмотря на внешность и на стереотипы, вы отнюдь не тупы. Вы просто предпочитаете простую жизнь. Пока все суетятся, пытаясь выдумывать разные высокотехнологичные решения для старых проблем, вы живете в мире более медленном и более старом. У вас даже есть высшее образование в сфере механики, а простая ручная работа приносит вам и удовольствие, и гордость.

После нескольких лет на фабрике вы работали на разных предприятиях. Вы ставили всяческое оборудование, налаживали его и пытались улучшить эффективность разнообразных операций. Так сложилось, что подобную работу вы делаете чуть ли не за счет рефлексов: вы знаете все, что в нее входит, со всех сторон. Просто поглядев на кусок металла, вы можете сказать, что он делает, куда его ставить и как сделать еще один такой.

Простой разговор с инженером корпорации повернул все в интересном направлении. Вместо того, чтобы принять вас за очередного необразованного работягу, он задал несколько вопросов о том, что вы делаете. Вы отвечали ему напрямую, и сказали о нескольких вещах, которые в компании были организованы неэффективно. В некотором замешательстве он сначала выдал несколько возражений, а потом предоставил вам доступ к пачке технических чертежей фабричного оборудования и к тем принципам, на которых строилась их работа. Немного обучения, и вы уже начали видеть, как именно все это совмещается, пусть пока что и умозрительно. Где-то у вас в голове уже сложилась идеально эффективная машина. Вы планируете построить ее.

Концепция. Простые машины и инструменты – ваша настоящая страсть, хотя вы отличаетесь сдержанностью даже насчет тех вещей, которые любите. Некоторые могли бы окрестить вас «медведем»: вы крупный и неторопливый; но ум у вас острый, и интуиция работает хорошо. Хотя ваши габариты внушают некоторый трепет, в душе вы пацифист. Удовлетворение вы чувствуете тогда, когда вы трудитесь, одетый в заляпанную спецовку с рассованными по многочисленным карманам многочисленными инструментами.

Подсказки по отыгрышу. Если бы люди подходили друг к другу так же, как идеально изготовленные детали машины, мир бы работал с идеальной гладкостью. Надеясь уловить это изящество, вы делаете все легко, гладко и с нарочитой простотой. Зачем усложнять вещи сверх необходимого? Вы спокойны, легко сочувствуете и всегда можете встроиться в происходящее, словно идеальная шестеренка.

Магия. Приводы, поршни, клапаны, болты во всяческих машинах настолько хорошо вам знакомы, что вы знаете правильное название любого из них и можете изготовить его по памяти. С одного взгляда вы можете понять, что предмет делает, как он сделан и есть ли в нем изъяны. Немного поработать – и вы отладите его так, что он станет как новый или еще лучше. Ваша область компетенции – машины, но

ваша благожелательная душа может становиться шире и, если вы начнете тянуться, охватывать людей и ощущения вокруг вас.

Снаряжение. Грязная спецовка, гаечные ключи, сложная и непонятная деталь от какого-то насоса.

Фотограф

Цитата. *Тс-с... не шевелись. Сиди спокойно, и мы щелкнем, как они едят ту антилопу. Волки чувствуют, когда на них глядят, и им это не очень нравится. Но те ребята нас еще не заметили.*

Прелюдия. У вас всегда было чутье на идеальный снимок. С тех самых пор, как вы завели свой первый «Полароид» в восьмидесятые, вы были образцом энергичного дилетанта от фотографии: вы снимали ваших кошек, друзей, канаву за домом, что угодно. На некоторых снимках вам позировали, но «естественные» снимки вам нравились больше – вместе с улыбками они, казалось, запечатлевали саму жизнь.

Вскоре вы уже использовали заметно более качественный фотоаппарат и проявляли снимки в ванной. Ваши учителя уделяли вам много внимания; все они говорили, что у вас врожденный дар сочувствия и редкая способность с первого взгляда видеть все, что нужно для фото, и что вам, возможно, стоит сделать нечто подобное своей профессией. Вы приняли совет и сразу после вуза пошли работать в маленький журнал, посвященный природе.

Журнал отправил вас на съемки вашей мечты: вас и ассистента отправили в Кению. Вам сказали, что, возможно, вы сможете несколько оживить старую закостеневшую традицию фото-сафари. В первую неделю там вы сделали несколько неплохих снимков, но потом повстречали дряхлую женщину из местных. Она сказала вам то, что вы и так всегда знали где-то в глубине души: что ваши снимки так хороши потому, что вы смотрите в сердца тех, кого снимаете. Вы не всегда снимаете ради картинки – вы снимаете ради духа, и это видно по фотографиям. Теперь вы ежедневно тренируетесь видеть этот дух. Видоискатель фокусирует вас и весь мир, и ваши фотографии под наблюдением вашей внимательной учительницы становятся все лучше.

Концепция. Вы по-настоящему любите людей и животных, которых фотографируете. По вашим снимкам это видно, а еще видно, что вы выбираете предметы съемок по их духу. Как и говорили ваши учителя, у вас талант к сочувствию. Вы хотите показать миру, какая красота есть вокруг, и вы знаете, что с вашим фотоаппаратом вы можете это. Ваша магия – это просто штука, которая вам в этом помогает; невредно и то, что никто и не подумает, как много вы видите сквозь видоискатель.

Подсказки по отыгрышу. Вы счастливы, любите приключения, и обычно всем нравитесь. В мире много красоты и силы, и вы хотите поделиться ими с людьми. Много улыбайтесь; указывайте на красивые сцены с цветочками, которые попадаются вам на глаза. Мир для вас есть сущность визуальная: полагайтесь на зрение и интуицию, они позволяют вам понять, что происходит.

Магия. Сквозь линзы вашего фотоаппарата все выглядит намного более четко. Вы пока не можете воздействовать на кадры, но, когда вы смотрите сквозь это маленькое окошко, то видите, что там есть на самом деле. Вы даже можете ощутить, что ваши «модели» чувствуют, что они собираются делать, но это может быть и плодом вашего чутья фотографа, а не магии.

Снаряжение. Фотоаппарат «Pentax», несколько пленок для разной скорости, линзы, бутылка воды, жилет-«разгрузка», документы журналиста.